

**DAMEL *MEDIA* PASINAON *INTERAKTIF* NYEMAK LEGENDA
RAKYAT JAWI KANTHI APLIKASI ADOBE FLASH CS5
PROFESSIONAL TUMRAP SISWA SMA KELAS X**

SKRIPSI

**Dipunaturaken dhateng Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
kangge Njangkepi Sarat Pikantuk
*Gelar Sarjana Pendidikan***



**dening:
Iqlima Septy Rismawati
NIM. 09205244010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan *Damel Media Pasinaon Interaktif Nyemak Legenda Rakyat Jawi kanthi Aplikasi Adobe Flash CS5 Professional tumrap Siswa SMA Kelas X* menika sampun dipunuji awit sampun pikantuk pasarujukan dening dosen pembimbing.



Ingkang nyarujuki,

Yogyakarta, 30 Desember 2013

Pembimbing I,

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

Yogyakarta, 30 Desember 2013

Pembimbing II,

Nurhidayati, M. Hum.

NIP. 19780610 200112 2 002

PANGESAHAN

Skripsi kanthi irah-irahan *Damel Media Pasinaon Interaktif Nyemak Legenda Rakyat Jawi kanthi Aplikasi Adobe Flash CS5 Professional tumrap Siswa SMA Kelas X* menika sampun dipunandharaken wonten ing ujian pandadaran wonten sangajenging Dewan Penguji nalika tanggal 30 Desember 2013 saha dipunwedharaken lulus.



DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tasmu	Tanggal
Drs. Hardiyanto, M.Hum.	Ketua Penguji		20-1-2014
Nurhidayati, S.Pd., M.Hum.	Sekretaris Penguji		20-1-2014
Drs. Mulyana, M.Hum.	Penguji Utama		16-1-2014
Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.	Anggota Penguji		23-1-2014

Yogyakarta, 23 Januari 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

WEDHARAN

Ingkang tandha tangan ing ngandhap menika, kula:

Nama : Iqlima Septy Rismawati

NIM : 09205244010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

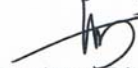
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Ngandharaken bilih *karya ilmiah* menika, ingkang damel kula piyambak. Ingkang kula mangertos, *karya ilmiah* menika boten dipunuji kangge pikantuk *gelar* sarjana pendidikan wonten Perguruan Tinggi sanesipun, saha ingkang kula mangertosi ugi, wosipun *karya ilmiah* menika boten dipunserat dening tiyang sanes, kajawi perangan-perangan tartamtu ingkang kula pendhet minangka acuan kanthi adhedhasar tata cara saha etika nyerat *karya ilmiah* ingkang umum lan dipunserat wonten kapustakan.

Wedharan menika dipunserat kanthi saestu. Menawi samangke wonten kasunyatanipun wedharan menika boten leres, sedayanipun dados tanggel jawab kula pribadi.

Yogyakarta, Desember 2013

Panyerat,



Iqlima Septy Rismawati

SESANTI

“Kaselehake galihing jero sadhuwuring sajadahku, kupiya kang tanpa winates,
sabar sawetara, tinandur kapercayan saben sembah sujudku, lan nora mokal Gusti
bakal ngijabahi”

PISUNGSUNG

Kanthi raos sokur dhumateng Allah SWT, *karya ilmiah* menika kula aturaken dhatang tiyang sepuh kula, Bapak Abdul Rochim saha Ibu Aristinah ingkang sampun paring panjurung saha donga pangestu.

**DAMEL MEDIA PASINAON INTERAKTIF NYEMAK LEGENDA
RAKYAT JAWI KANTHI APLIKASI ADOBE FLASH CS 5
PROFESSIONAL TUMRAP SISWA SMA KELAS X**

Dening:
Iqlima Septy Rismawati
NIM 09205244010

SARINING PANALITEN

Panaliten menika dipun-golongaken wonten ing panaliten pengembangan media. Ancasing panaliten menika ing antawisipun: (1) kangge ngandharaken *tahap-tahap damel media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi kanthi aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* tumrap siswa kelas X SMA; (2) ngandharaken *evaluasi kualitas media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi* dening *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media*; (3) ngandharaken pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas X tumrap *kualitas media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi*.

Panaliten menika kalebet jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. *Tahap-tahap* ingkang dipunlampahi wonten panaliten inggih menika (1) *tahap analisis*, (2) *tahap desain media*, (3) *tahap damel media*, (4) *tahap validasi* saha *ujicoba*, (5) *tahap pungkasaning media*. *Produk media pasinaon* menika dipunevaluasi dening *dosen ahli materi* saha *dosen ahli media* mawi *validasi* ngantos pikantuk *kualitas media* ingkang sae saha *layak* dipunujicoba wonten ing sekolah. Salajengipun dipunlampahi pambiji dening guru basa Jawi sarta *ujicoba media* dhateng pamanggihipun siswa. Cara ngempalaken *data* wonten panaliten menika mawi *angket*. Cara *nganalisis data* asiling *evaluasi media pasinaon* saha pamanggih siswa kanthi *analisis deskriptif* kangge mangertosi *kualitas saha kelayakan media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi* menika.

Asiling panaliten nedahaken bilih: 1) asiling *evaluasi kualitas media* dening *dosen ahli materi* ingkang kaperang dados kalih perangan pikantuk rata-rata *prosentase* 86,95% ingkang kagolong *kategori* sae sanget, *evaluasi* dening *dosen ahli media* ingkang kaperang dados kalih perangan pikantuk rata-rata *prosentase* 80% ingkang kagolong *kategori* sae; saha 2) *evaluasi kualitas media* miturut pamanggih guru basa Jawi *media* menika pikantuk rata-rata *prosentase* 94% ingkang kagolong *kategori* sae sanget, asiling *angket* pamanggih siswa tumrap panganggenipun *media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi* pikantuk rata-rata *prosentase* 88,19% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. *Prosentase* siswa ingkang saged nggayuh *standar KKM* anggenipun nggarap gladhen ing *media* 82,86%. Jumbuh kaliyan asiling panaliten kasebut, saged dipuntegesi bilih *media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi* menika saged narik kawigatosan siswa sarta saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi *materi* piwulangan legenda rakyat Jawi.

PRAWACANA

Puji sukur, alhamdulillahirabbil'alamin panyerat ngaturaken raos sokur dhumateng Allah SWT ingkang tansah paring kasarasan, rahmat saha hidayahipun, satemah panyerat saged ngrampungaken skripsi kanthi irah-irahan “Damel *Media Pasinaon Interaktif* Nyemak Legenda Rakyat Jawi kanthi *Aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* tumrap Siswa SMA Kelas X”. Skripsi menika dipundamel kangge njangkepi sarat nggayuh *gelar* sarjana pendidikan.

Panyerat ngaturaken agunging panuwun dhateng sedaya *pihak* ingkang sampun paring pambiyantu saha panyengkuyungipun, awit saking purwaka dumugi paripurnaning skripsi menika. Kanthi raos ingkang tulus panyerat ngaturaken agunging panuwun dhateng:

1. Bapak Dr. Suwardi, M.Hum. minangka Pangarsa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah ingkang sampun paring idin kangge nglampahi panaliten menika;
2. Bapak Prof. Dr. Suwarna, M.Pd. saha Ibu Nurhidayati, M.Hum. minangka dosen pembimbing skripsi ingkang sampun paring panjurung, pamrayogi, panyaruwe, saha bimbingan kanthi sabar sadangunipun kula nyerat skripsi, satemah skripsi menika saged paripurna kanthi sae;
3. Bapak Afendy Widayat, M.Phil. Saha Ibu Avi Meilawati, S.Pd., M.A. minangka dosen *validasi kualitas media* ingkang sampun paring pambiji saha pamrayogi tumrap *media* pasinaon ingkang kula damel;
4. Ibu Prof. Dr. Endang Nurhayati, minangka dosen Pembimbing Akademik ingkang sampun paring bimbingan, *motivasi* saha panjurungipun sadangunipun kula sinau wonten ing Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Bapak saha Ibu dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit sedaya ngelmu ingkang mumpangat sanget kangge kula;
6. Staf karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit sedaya pambiyantunipun;

7. Dewan penguji Tugas Akhir Skripsi ingkang sampun paring pambiji saha pamrayoginipun;
8. Bapak Drs. Slamet Riyadi, minangka Kepala Sekolah SMK Abdi Negara Muntilan ingkang sampun paring idin panaliten saha panyengkuyungipun;
9. Ibu Arif Istirokhah, S.Pd., minangka guru Basa Jawi SMK Abdi Negara Muntilan ingkang sampun paring pambiyantu saha panyengkuyung anggenipun nglampahi panaliten;
10. Tiyang sepuh kula, Bapak Abdul Rochim saha Ibu Aristinah awit saking panjurungipun, donga pangestu saha ashipun, mas Heri Pranata, dhik Dyah Ayu Ratnaningrum, mas Ikhwan Hery awit sedaya panjurung lan panyengkuyungipun;
11. Kanca-kanca PBD 2009, mliginipun kelas G, sarta sedaya *pihak* ingkang sampun paring panjurung lan pandonganipun dhateng panyerat, satemah skripsi menika saged paripurna kanthi sae.

Anggenipun damel skripsi menika dereng jangkep, kawastanan sae, menapa malih sampurna. Pramila saking menika, sedaya pamrayogi saha panyaruwe saking sedayanipun tansah katampi kanthi sukaning manah. Mugi-mugi skripsi menika saged murakabi tumrap kita sedaya.

Yogyakarta, Desember 2013

Panyerat,



Iqlima Septy Rismawati

DHAFTAR ISI

	Kaca
IRAH-IRAHAN	i
PASARUJUKAN	ii
PENGESAHAN	iii
WEDHARAN	iv
SESANTI	v
PISUNGSUNG	vi
SARINING PANALITEN	vii
PRAWACANA	viii
DHAFTAR ISI	xi
DHAFTAR <i>TABEL</i>	xiii
DHAFTAR GAMBAR	xv
DHAFTAR <i>LAMPIRAN</i>	xix

BAB I. PURWAKA

A. Dhasaring Panaliten	1
B. Underaning Prekawis	2
C. Watesaning Prekawis	3
D. Wosing Prekawis	3
E. Ancasing Panaliten	4
F. Paedahing Panaliten	4
G. Pangertosan	5

BAB II. GEGARAN TEORI

A. Andharaning Teori.....	7
1. <i>Media</i> Pasinaon	7
a. Pangertosan <i>Media</i> Pasinaon.....	7
b. Jinising <i>Media</i> Pasinaon	8
c. Paedah <i>Media</i> Pasinaon	9

d. <i>Prinsip Pamilihing Media</i>	11
2. <i>Media Komputer ing Piwulangan</i>	12
3. <i>Adobe Flash CS5 Professional</i>	13
4. <i>Legenda</i>	16
a. <i>Pangertosan Legenda</i>	16
b. <i>Jinising Legenda</i>	16
c. <i>Unsur Instrinsik Legenda</i>	19
5. <i>Kartun</i>	21
B. <i>Panaliten ingkang Jumbuh</i>	22
C. <i>Nalaring Pikir</i>	27
D. <i>Cara Ngesahaken Data</i>	28
1. <i>Validitas</i>	28
2. <i>Reliabilitas</i>	28

BAB III. CARA PANALITEN

A. <i>Jinising Panaliten</i>	30
B. <i>Subjek Panaliten</i>	30
C. <i>Tata Cara Damel Media</i>	31
D. <i>Evaluasi Produk</i>	34
1. <i>Desain Evaluasi</i>	34
2. <i>Jinising Data</i>	34
E. <i>Piranti Ngempalaken Data</i>	35
1. <i>Piranti Validasi Kualitas Media</i>	35
a. <i>Validasi Kualitas Media Dosen Ahli Materi</i>	35
b. <i>Validasi Kualitas Media Dosen Ahli Media</i>	37
2. <i>Piranti Angket Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa</i>	39
a. <i>Pamanggih Guru Basa Jawi tumrap Kualitas Media</i>	39
b. <i>Pamanggih Siswa tumrap Kualitas Media</i>	41
F. <i>Caranipun Nganalisis Data</i>	44

BAB IV. ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGANIPUN

A. Asiling Panaliten	46
1. <i>Tahap Damel Media</i>	46
a. <i>Tahap Nganalisis</i>	46
b. <i>Tahap Damel Desain Media</i>	48
c. <i>Tahap Damel Media Pasinaon</i>	48
d. <i>Tahap Validasi saha Ujicoba Media Pasinaon</i>	49
1) <i>Validasi Dosen Ahli Materi</i>	49
2) <i>Validasi Dosen Ahli Media</i>	63
3) <i>Pambiji Kualitas Media</i> dening Guru Basa Jawi	74
4) <i>Pamanggih Siswa dhateng Kualitas Media</i>	80
B. Pirembaganipun	92
1. Asiling Pambiji Pungkasan <i>Kualitas Media Pasinaon</i>	92
2. <i>Evaluasi Kualitas Media Pasinaon</i> dening Dosen <i>Ahli Materi</i> saha Dosen <i>Ahli Media</i>	97
a. <i>Evaluasi Media Pasinaon</i> dening Dosen <i>Ahli Materi</i>	97
b. <i>Evaluasi Media Pasinaon</i> dening Dosen <i>Ahli Media</i>	110
c. <i>Tampilan Akhir Media Pasinaon Legenda Rakyat Jawi</i>	134
d. <i>Kaluwihan saha Kakirangan Media Pasinaon Legenda</i> <i>Rakyat Jawi</i>	135

BAB V. PANUTUP

A. Dudutan	138
B. <i>Implikasi</i>	139
C. Pamrayogi	140

KAPUSTAKAN	141
-------------------------	-----

LAMPIRAN	143
-----------------------	-----

DHAFTAR TABEL

	Kaca
Tabel 1. <i>Kisi-kisi Validasi Kualitas Media Perangan Piwulangan dening Dosen Ahli Materi</i>	36
Tabel 2. <i>Kisi-kisi Biji Kualitas Media Perangan Leresipun Isi dening Dosen Ahli Materi</i>	37
Tabel 3. <i>Kisi-kisi Pambiji Kualitas Media Perangan Tampilan dening Dosen Ahli Media</i>	38
Tabel 4. <i>Kisi-kisi Pambiji Media Perangan Pemrograman dening Dosen Ahli Media</i>	39
Tabel 5. <i>Kisi-kisi Pambiji Media dening Guru Basa Jawi Perangan Leresipun Konsep saha Kompetensi</i>	40
Tabel 6. <i>Kisi-kisi Pambiji dening Guru Basa Jawi Perangan Kualitas Tampilan</i>	40
Tabel 7. <i>Kisi-kisi Pambiji Media saking Pamangguh Siswa Perangan Gampiling Mangertosi</i>	41
Tabel 8. <i>Kisi-kisi Pambiji Media saking Pamangguh Siswa Perangan Kemandirian Sinau</i>	42
Tabel 9. <i>Kisi-kisi Angket Pamangguh Siswa tumrap Kualitas Media Perangan Penyajian Media</i>	43
Tabel 10. <i>Kisi-kisi Angket Pamangguh Siswa tumrap Kualitas Media Perangan Pengoperasian Media</i>	43
Tabel 11. <i>Kriteria Biji Kategori Kualitas Media dhateng Skor Biji</i>	44
Tabel 12. <i>Kriteria Biji Kategori Pamangguh Siswa dhateng Skor Biji</i>	44
Tabel 13. <i>Kategori Evaluasi Kualitas Media</i>	45
Tabel 14. <i>Kategori Biji saking Pamangguh Siswa</i>	45
Tabel 15. <i>Asiling Validasi Dosen Ahli Materi tumrap Perangan Piwulang</i> ..	51
Tabel 16. <i>Asiling Validasi Dosen Ahli Materi tumrap Perangan Kebenaran Isi</i>	58
Tabel 17. <i>Asiling Validasi Dosen Ahli Media tumrap Perangan Tampilan</i> ...	64
Tabel 18. <i>Asiling Validasi Dosen Ahli Media tumrap Perangan Pemrograman</i>	69

Tabel 19. Asiling Pambiji <i>Kualitas Media</i> dening Guru Basa Jawi wonten ing <i>Aspek Leresipun Konsep saha Kompetensi</i>	75
Tabel 20. Asiling Pambiji <i>Kualitas Media</i> dening Guru Basa Jawi dhateng <i>Aspek Kualitas Tampilan</i>	78
Tabel 21. Asiling <i>Angket</i> Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi	83
Tabel 22. Asiling <i>Angket</i> Pamanggih Siswa <i>Aspek Kemandirian</i> Sinau	85
Tabel 23. Asiling <i>Angket</i> Pamanggih Siswa Perangan <i>Penyajian Media</i>	86
Tabel 24. Asiling <i>Angket</i> Pamanggih Siswa Perangan <i>Pengoperasian Media</i>	88
Tabel 25. Asiling Biji <i>Evaluasi</i> Siswa Kelas X AK	90
Tabel 26. <i>Ketuntasan</i> Siswa anggenipun Nggarap Soal <i>Evaluasi</i> wonten <i>Media Pasinaon Interaktif</i> Nyemak Legenda Rakyat Jawi	92
Tabel 27. Asiling Pambiji Pungkasan <i>Kualitas Media</i> Pasinaon	93

DHAFTAR GAMBAR

	Kaca
Gambar 1. <i>Alur Bagan Penelitian Pengembangan</i> miturut Dewi Padmo ...	33
Gambar 2. <i>Tampilan Menu Kompetensi Saderengipun</i> Dipundandosi	98
Gambar 3. <i>Tampilan Menu Kompetensi Sasampunipun</i> Dipunrevisi	99
Gambar 4. <i>Tampilan Tata Panyeratan lan Basa Pandom Cara</i> Ngginakaken Media Pasinaon Saderengipun Dipundandosi (Kaca 1)	100
Gambar 5. <i>Tampilan Tata Panyeratan lan Basa Pandom Cara</i> Ngginakaken Media Pasinaon Saderengipun Dipundandosi (Kaca 2)	100
Gambar 6. <i>Tampilan Tata Panyeratan lan Basa Pandom Cara</i> Ngginakaken Media Pasinaon Saderengipun Dipundandosi (Kaca 3)	101
Gambar 7. <i>Tampilan Tata Panyeratan lan Basa Pandom Cara</i> Ngginakaken Media Pasinaon Sasampunipun Dipundandosi	102
Gambar 8. <i>Tampilan Tata Panyeratan lan Basa Pitedah Gladhen 1</i> Saderengipun Dipundandosi.....	103
Gambar 9. <i>Tampilan Tata Panyeratan lan Basa Pitedah Gladhen 2</i> Saderengipun Dipundandosi.....	103
Gambar 10. <i>Tampilan Tata Panyeratan lan Basa Pitedah Gladhen 1</i> Sasampunipun Dipundandosi	104
Gambar 11. <i>Tampilan Tata Panyeratan lan Basa Pitedah Gladhen 2</i> Sasampunipun Dipundandosi	105
Gambar 12. <i>Tampilan Menu Materi Pangertosan Legenda</i> Saderengipun Dipundandosi.....	106
Gambar 13. <i>Tampilan Menu Materi Pangertosan Legenda Rakyat</i> Jawi Sasampunipun Dipundandosi.....	107
Gambar 14. <i>Tampilan Glosarium Saderengipun</i> Dipundandosi (kaca 1).....	108
Gambar 15. <i>Tampilan Glosarium Saderengipun</i> Dipundandosi (kaca 2).....	108

Gambar 16. <i>Tampilan Glosarium</i> Sasampunipun Dipundandosi (kaca 1)	109
Gambar 17. <i>Tampilan Glosarium</i> Sasampunipun Dipundandosi (kaca 2)	110
Gambar 18. <i>Tampilan Awal (Home) Media</i> Pasinaon Saderengipun Dipundandosi.....	111
Gambar 19. <i>Tampilan Awal (Home) Media</i> Pasinaon Sasampunipun Dipundandosi	112
Gambar 20. <i>Tampilan Awal</i> Gladhen 1 Saderengipun Dipundandosi	113
Gambar 21. <i>Tampilan Awal</i> Gladhen 1 Sasampunipun Dipundandosi (<i>Layer 1</i> Gladhen Ngewrat Pitedah Gladhen)	114
Gambar 22. <i>Tampilan Awal</i> Gladhen 1 Sasampunipun Dipundandosi (<i>Layer 2</i> Gladhen Ngewrat Bunderan Nomer Pilihan Soal)	115
Gambar 23. <i>Tampilan</i> Katrangan Leres Gladhen 1 Saderengipun Dipundandosi	116
Gambar 24. <i>Tampilan</i> Katrangan Lepat Gladhen 1 Saderengipun Dipundandosi.....	117
Gambar 25. <i>Tampilan</i> Katrangan Leres Gladhen 2 Saderengipun Dipundandosi.....	117
Gambar 26. <i>Tampilan</i> Katrangan Lepat Gladhen 2 Saderengipun Dipundandosi	118
Gambar 27. <i>Tampilan</i> Katrangan Leres Gladhen 1 Sasampunipun Dipundandosi.....	119
Gambar 28. <i>Tampilan</i> Katrangan Lepat Gladhen 1 Sasampunipun Dipundandosi.....	119
Gambar 29. <i>Tampilan</i> Katrangan Leres Gladhen 2 Sasampunipun Dipundandosi.....	120
Gambar 30. <i>Tampilan</i> Katrangan Lepat Gladhen 2 Sasampunipun Dipundandosi.....	120
Gambar 31. <i>Tampilan Tombol</i> Lajeng Gladhen 1 Saderengipun Dipundandosi (<i>Layer</i> Katrangan Wangsulan Leres)	122
Gambar 32. <i>Tampilan Tombol</i> Lajeng Gladhen 1 Saderengipun Dipundandosi (<i>Layer</i> Katrangan Wangsulan Lepat).....	122

Gambar 33. <i>Tampilan Tombol Lajeng Gladhen 2 Saderengipun</i>	
Dipundandosi (<i>Layer</i> Katrangan Wangsulan Leres)	123
Gambar 34. <i>Tampilan Tombol Lajeng Gladhen 2 Saderengipun</i>	
Dipundandosi (<i>Layer</i> Katrangan Wangsulan Lepat)	123
Gambar 35. <i>Tampilan Tombol Lajeng Ical ing Gladhen 1</i>	
Sasampunipun Dipundandosi (<i>Layer</i> Katrangan Wangsulan Leres)	124
Gambar 36. <i>Tampilan Tombol Lajeng Ical ing Gladhen 1</i>	
Sasampunipun Dipundandosi (<i>Layer</i> Katrangan Wangsulan Lepat).....	125
Gambar 37. <i>Tampilan Tombol Lajeng Ical ing Gladhen 2</i>	
Sasampunipun Dipundandosi (<i>Layer</i> Katrangan Wangsulan Leres)	125
Gambar 38. <i>Tampilan Tombol Lajeng Ical ing Gladhen 2</i>	
Sasampunipun Dipundandosi (<i>Layer</i> Katrangan Wangsulan Lepat).....	126
Gambar 39. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Pandom Cara</i>	
Ngginakaken <i>Media</i> Saderengipun Dipundandosi	127
Gambar 40. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Kompetensi</i>	
Saderengipun Dipundandosi.....	127
Gambar 41. <i>Tampilan Werni Seratan Irah-irahan ing Layer Menu</i>	
Materi Saderengipun Dipundandosi.....	128
Gambar 42. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Gladhen</i>	
Saderengipun Dipundandosi.....	128
Gambar 43. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Glosarium</i>	
Saderengipun Dipundandosi.....	129
Gambar 44. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Daftar</i>	
Pustaka Saderengipun Dipundandosi	129
Gambar 45. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Profil</i>	
Saderengipun Dipundandosi.....	130
Gambar 46. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Pandom Cara</i>	

Ngginakaken Media Sasampunipun Dipundandosi.....	131
Gambar 47. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Kompetensi</i>	
Sasampunipun Dipundandosi	131
Gambar 48. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Materi</i>	
Sasampunipun Dipundandosi	132
Gambar 49. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Gladhen</i>	
Sasampunipun Dipundandosi	132
Gambar 50. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Glosarium</i>	
Sasampunipun Dipundandosi	133
Gambar 51. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Daftar</i>	
Pustaka Sasampunipun Dipundandosi.....	133
Gambar 52. <i>Tampilan Werni Seratan ing Layer Menu Profil</i>	
Sasampunipun Dipundandosi	134

DHAFTAR LAMPIRAN

Kaca

Lampiran 1

1. Kurikulum KTSP SMA Kelas X Semester Setunggal Provinsi Jawa Tengah Tahun 2011	143
2. <i>Silabus</i> Piwulangan Basa Jawi.....	144
3. <i>Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)</i>	148
4. <i>Lampiran</i> Buku LKS SMA Kelas X	165

Lampiran 2

1. <i>Flowchart Media</i> Pasinaon <i>Interaktif</i> Nyemak Legenda Rakyat Jawi	166
2. <i>Naskah Media</i> Pasinaon <i>Interaktif</i> Nyemak Legenda Rakyat Jawi	167
3. <i>Naskah</i> Pawicantenan <i>Film Kartun</i> “Ngumbara ing Jaman Candi Sewu”(Skrip Dubbing)	188
4. Cara Panganggenipun <i>Media</i>	202
5. <i>Tampilan Layout</i> Akhir <i>Media</i> Pasinaon <i>Interaktif</i> Nyemak Legenda Rakyat Jawi	204

Lampiran 3

1. Asiling <i>Validasi</i> Damel <i>Media</i> Pasinaon dening Dosen <i>Ahli Materi</i> ...	240
2. Asiling <i>Validasi</i> Damel <i>Media</i> Pasinaon dening Dosen <i>Ahli Media</i> ..	246
3. Asiling <i>Evaluasi</i> Damel <i>Media</i> Pasinaon dening Guru Basa Jawi	252

Lampiran 4

1. Asiling <i>Evaluasi</i> Pamanggih Siswa tumrap <i>Media</i> Pasinaon <i>Interaktif</i> wonten ing Piwulangan Legenda Rakyat Jawi.....	255
--	-----

Lampiran 5

1. <i>Dokumentasi Ujicoba Media Pasinaon Interaktif</i> Legenda Rakyat	
Jawi	360
2. Pasarujukan Panaliten	363
3. Serat Idin Panaliten	364
4. Serat Katrangan Panaliten	365

BAB I

PURWAKA

A. Dhasaring Panaliten

Legenda rakyat Jawi kalebet salah satunggaling *materi* pasinaon ingkang wonten ing *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (KTSP) Provinsi Jawa Tengah kangge siswa SMA kelas X *semester* setunggal (*ganjil*). *Materi* kasebut jumbuh kaliyan *Standar Kompetensi*: “*Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan sastra maupun non sastra dalam berbagai ragam bahasa Jawa*”; saha *Kompetensi Dasar*: “*Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman*”. Kawontenan ing SMA kelas X, pasinaon menika guru taksih kangelan madosi *media* ingkang jumbuh. Guru namung ngandharaken utawi nyariosaken piyambak salah satunggaling cariyos rakyat Jawi, tanpa ngginakaken *media*. Kawontenan menika ndadosaken para siswa sami boten nggatosaken saha ngantuk nalika mirengaken cariyos menika. Prekawis kasebut ndadosaken andhaping asil pasinaon basa Jawi mliginipun tumrap *ketrampilan* nyemak.

Menapa ingkang dados prekawis pasinaon wonten ing salebeting kelas menika kedah saged dipunprantasi dening guru. Sedaya ingkang kedadosan wonten ing salebeting kelas menika dados tanggel jawabipun guru. Guru kedah *kreatif* wonten ing kelas supados pepalang-pepalang anggenipun mucal menika saged dipunprantasi. Guru kedah *kreatif* damel saha saged milih *media* pasinaon ingkang trep, mliginipun kangge pasinaon nyemak legenda rakyat Jawi.

Salah satunggalipun *media* pasinaon ingkang trep inggih menika kanthi damel *media interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash*. *Media* menika dipundamel lajeng dipunsimpen wonten ing *CD (Compact Disk)*. *Media* menika dipunginakaken supados nuwuhaken kawigatosan siswa saha langkung gregeting siswa anggenipun nyemak legenda rakyat Jawi. *Media* menika ugi nggampilaken guru anggenipun ngandharaken *materi* legenda rakyat Jawi, amargi wonten ing salebeting *aplikasi* menika sampun kaandharaken *materi legenda*, tuladhanipun legenda rakyat Jawi, gladhen, *glosarium*, lan sapanunggalanipun.

Wonten ing panaliten menika panaliti damel *media* pasinaon kanthi ngginakaken pambiyantu *komputer* kangge damel *media* ingkang ngginakaken *aplikasi Adobe Flash*. *Aplikasi* menika minangka *software* ingkang kathah dipunginakaken kangge ngentha-entha *grafis* saha *animasi*, saengga *media* menika saged dipundamel kanthi *kreatif* dados *animasi* ingkang narik kawigatosan saha boten mbosenaken. Cariyos legenda rakyat Jawi menika badhe kaandharaken mawi *film kartun*, amargi *film kartun* menika wonten ing jaman samenika boten namung lare kemawon ingkang remen, ananging kawula mudha saha tiyang sepuh ugi remen kaliyan *film kartun*.

B. Underaning Prekawis

Adhedhasar dhasaring panaliten kasebut, mila nuwuhaken pinten-pinten prekawis. Wonten ing panaliten menika prekawis-prekawis ingkang saged dipunbabar inggih menika :

1. Prelu *variasi* pasinaon kangge ningkataken *efektifitas* pasinaon basa Jawi mliginipun pasinaon nyemak legenda rakyat Jawi.

2. *Metode* pasinaon kedah *variatif* satemah siswa boten bosen.
3. Prelunipun kupiya kangge nuwuhaken kawigatosan saha greget siswa nyinau basa Jawi.
4. Prelu *variasi media* piwulangan basa Jawi mliginipun pasinaon nyemak legenda rakyat Jawi.
5. Prelunipun kadamel *media interaktif* pasinaon legenda rakyat Jawi supados siswa saged sinau mandhiri.

C. Watesaning Prekawis

Amargi kawates wekdal, mila wonten ing panaliten menika kedah dipunwatesi prekawis-prekawis ingkang badhe dipunandharaken. Watesaning prekawis wonten ing panaliten menika kados mekaten:

1. Damel *media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* tumrap siswa kelas X SMA.
2. *Evaluasi kualitas media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi ingkang dipunasilaken ingkang awujud *software Adobe Flash CS5 Professional* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*.
3. Pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas X tumrap *kualitas media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi.

D. Wosing Prekawis

Adhedhasar dhasaring panaliten, underaning prekawis, watesaning prekawis kasebut, mila saged kadudut wosing prekawis panaliten. Wonten ing panaliten menika wosing prekawisipun inggih menika:

1. Kadospundi *tahap* damel *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* tumrap siswa kelas X SMA?
2. Kadospundi *evaluasi kualitas media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*?
3. Kadospundi pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas X tumrap *kualitas media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi?

E. Ancasing Panaliten

Ancasing panaliten menika inggih menika :

1. Ngandharaken *tahap-tahap* damel *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* tumrap siswa kelas X SMA.
2. Ngandharaken *evaluasi kualitas media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*.
3. Ngandharaken pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas X tumrap *kualitas media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi.

F. Paedah Panaliten

Panaliten menika nggadhahi paedah ing antawisipun :

1. Kangge siswa, *media* menika saged dipun-ginakaken kangge sarana sinau mliginipun sinau babagan legenda rakyat Jawi kanthi mandhiri, saha siswa langkung *kreatif* saha *aktif* wonten ing pasinaon
2. Kangge guru, saged dipun-ginakaken kangge pambiyantu ngandharaken *materi* pasinaon, mliginipun *materi* legenda rakyat Jawi

3. Kangge sekolah, *media* menika dados sarana pasinaon ingkang *variatif* saengga saged ningkataken *mutu pendidikan* wonten ing sekolah kasebut

G. Pangertosan

1. *Media* pasinaon inggih menika sedaya piranti ingkang dipun-ginakaken wonten ing piwulangan, lan wonten ing piranti menika ngemot *materi* ingkang badhe dipunandharaken kaliyan gurunipun supados nggampilaken anggenipun ngandharaken *materi* kasebut lan siswanipun langkung mudheng kaliyan menapa ingkang dipunandharaken.
2. *Media* ingkang ngginakaken *teknologi informasi (komputer)* inggih menika piranti piwulangan ingkang dipunebahaken, dipunatur ngginakaken *komputer*.
3. Legenda inggih menika cariyos *prosa* rakyat asal-usul kadadosan ingkang dipunanggep saestu sampun nate kadadosan ananging boten dipunanggep suci, legenda menika papan kadadosanipun wonten ing donya, paraganipun manungsa, ingkang kadhang kala nggadhahi sipat ingkang boten samesthinipun lan ugi asring kabiyanu kaliyan makhluk ghaib.
4. *Film Kartun* inggih menika gambar ingkang arupi *animasi* ingkang dipunebahaken dados satunggaling cariyos lan cariyosipun menika dipundamel prasaja saengga gampil dipunmangertosi saha dipundamel lucu saengga narik kawigatosan pamiyarsonipun.
5. *Adobe Flash CS5 Professional* inggih menika *perangkat lunak* kangge damel *animasi* ingkang dipun-ginakaken kangge nggambar *vector* lan njangkepi *situs* mawi *animasi*, swanten, *interaktif*, lsp. Utawi *aplikasi* ingkang kathah dipun-

ginakaken kangge ngronce *grafis* saha *animasi* (reroncening seratan saha gambar ingkang dipunebahaken kanthi *mekanis elektronis*) wonten ing *web*.

BAB II

GEGARAN TEORI

A. Andharaning Teori

1. *Media Pasinaon*

a. Pangertosan *Media Pasinaon*

Tembung *media* menika asalipun saking basa Latin '*medius*' ingkang nggadhahi teges “tengah”, “*perantara*” utawi “*pengantar*”. Wonten ing basa Arab, *media* inggih menika *perantara* utawi *pengantar* pesen saking ingkang ngirim pesen dhateng ingkang nampi pesen menika. Latuheru (1998: 12), ngandharaken bilih “*medium adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima*”. Salajengipun Latuheru (1998: 14), ngandharaken bilih “*media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik maupun warga belajar)*”.

Wondene miturut Danim (1995: 7) “*media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik*”. Salajengipun Hamalik (1982:23) ngandharaken bilih “*media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah*”. Saking andharan pangertosan *media pasinaon* saking pinten-pinten ahli ing nginggil, saged kadudut pangertosan *media pasinaon* inggih menika sedaya

piranti ingkang dipun-ginakaken wonten ing piwulangan ingkang ngemot *materi* ingkang badhe dipunandharaken kaliyan gurunipun supados nggampilaken anggenipun ngandharaken *materi* kasebut, pasinaon dados langkung *efektif*, saha siswanipun langkung mudheng kaliyan menapa ingkang dipunandharaken.

b. Jinising *Media* Pasinaon

Jinisipun *media* pasinaon menika wonten maneka warni, miturut Anderson (wonten ing Widyastuti saha Nurhidayati 2010:18) jinis-jinis *media* pasinaon inggih menika:

- 1) *Media audio* : kaset campursari, macapat, pranatacara, utawi sesorah; siaran radio ngengingi sandiwara, kethoprak, utawi pawartos; *CD* wayang, kethoprak, utawi *seni pertunjukan tradisional*
- 2) *Media cetak* : buku, *modul*, gambar, *komik*, *karikatur*, utawi *anekdot*, *wall chart*, *flash chart*
- 3) *Media audio-cetak* : kaset *audio* ingkang njangkepi bahan tulis, *CD* campursari, uyon-uyon, utawi macapat
- 4) *Media proyeksi visual diam* : *Overhead Transparansi (OHT)*, *film bingkai (slide)*, utawi *power point*
- 5) *Media proyeksi audio visual diam* : *slide* saha *power point* ingkang medal swantenipun
- 6) *Media visual gerak* : *film bisu*, *movie maker* ingkang boten wonten swantenipun
- 7) *Media audio visual gerak* : *film*, *video/VCD*, *TV*, *movie maker*

- 8) *Media obyek fisik* : barang ingkang nyata arupi busana Jawi, *model* pranatacara, utawi pamedhar sabdha, werni-werni corak lan motif bathik Ngayogyakarta saha Solo
- 9) *Media manungsa saha lingkungan* : guru, *pustakawan*, *laboran*, *narasumber*, para ahli, *seniman*, *sastrawan*, utawi *budayawan*
- 10) *Media komputer* : *CAI (pembelajaran berbantuan komputer)*, *CBI (pembelajaran berbasis komputer)*

Saking pamanggih babagan jinising *media* pasinaon ing nginggil menika, saged kaandharaken bilih wonten ing panaliten menika *media* ingkang badhe dipundamel kagolong *media “komputer”* amargi *media CD* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* menika ngginakaken *komputer* anggenipun damel saha anggenipun ngginakaken wonten ing pasinaon salebeting kelas. Ananging *media* menika ugi saged kagolongaken *media “audio visual gerak”* amargi wonten ing salebeting *media* ingkang kadamel ing panaliten menika wonten tuladha legenda rakyat Jawi ingkang dipunandharaken mawi *film kartun*, ingkang gambaripun ebah saha medal swantenipun.

c. Paedah *Media* Pasinaon

Media pasinaon temtu nggadhahi paedah wonten ing piwulangan ingkang saged dipunraosaken kaliyan guru saha siswanipun. Miturut Latuheru (1988:23), paedah saking *media* pasinaon menika antawisipun:

- 1) *Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.*
- 2) *Media pembelajaran dapat mengurangi verbalisme.*

- 3) *Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.*
- 4) *Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.*
- 5) *Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu.*
- 6) *Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami*
- 7) *Media pembelajaran membantu anak didik dalam mengatasi hal-hal yang sulit nampak dengan mata, misalnya bakteri yang hanya dapat dilihat dengan mikroskop.*
- 8) *Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.*
- 9) *Media pembelajaran dapat mengatasi hal, peristiwa yang sulit diikuti dengan indera mata.*
- 10) *Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik dengan guru, dengan masyarakat maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.*

Wondene miturut Arsyad (2009: 25-27), *media pasinaon nggadhahi paedah wonten ing proses pasinaon salebeting kelas. Paedah praktis saking media pasinaon inggih menika :*

- 1) *Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.*
- 2) *Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.*
- 3) *Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.*
- 4) *Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.*

Adhedhasar paedah ingkang dipunandharaken kaliyan para *ahli*, mila saged kadudut bilih *media pasinaon menika nggadhahi paedah ing antawisipun :*

- 1) *nuwuhaken greget saha kawigatosan siswa wonten ing piwulangan;*
- 2) *siswa saged mandhiri saha aktif wonten ing piwulangan;*
- 3) *materi ingkang*

dipunandharaken langkung cetha, saengga siswa gampang anggenipun nampi *materi* ingkang kaandharaken; 4) asiling pasinaon saged mindhak; 5) wekdal ingkang dipunbetahaken wonten ing pasinaon langkung *efisien*; 6) wonten *timbang balik* antawisipun guru saha siswa, saengga pasinaon langkung *komunikatif*.

d. Prinsip Pamilihing Media

Supados *media* ingkang badhe dipun-ginakaken wonten ing piwulangan saged *optimal*, mila guru kedah saged milih *media* ingkang trep saestu kangge pasinaon. *Prinsip* pamilihing *media* pasinaon miturut Saud (2009:97) inggih menika:

- 1) *Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar,*
- 2) *Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa,*
- 3) *Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.*

Saking andharan ing nginggil menika, pamilihing *media* pasinaon kedah jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* supados saged dipun-ginakaken wonten ing pasinaon saengga saged ningkataken *motivasi* siswa sarta *sikap aktif* siswa anggenipun sinau.

Salajengipun Gagne dan Briggs (1979:180) mratelakaken *faktor* pamilihing *media* kados mekaten:

Factors in media selection: (1) Task variables, (2) Learner variables, (3) The assumed learning environment, (4) The assumed development environment, (5) The economy and the culture, (6) Practical factors

‘Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media yaitu: (1) Variabel tugas, (2) Variabel pelajar, (3) Suasana belajar yang diasumsikan, (4) Perkembangan lingkungan yang diasumsikan, dan (6) Faktor-faktor praktis’

Faktor ingkang dipun-ginakaken kangge ndamel *media* ingkang sae inggih menika kedah nggatosaken sedaya kahanan wonten ing salebeting pasinaon, kadosta *faktor* saking kawontenan *kurikulum* ingkang jumbuh, *faktor* saking siswanipun piyambak, *faktor* saking kahanan nalika sinau, *faktor* saking sakiwa tengenipun para siswa, sarta *faktor* saking medianipun piyambak saged dipuncakaken ing pagesangan wonten masarakat.

2. Media Komputer ing Piwulangan

Teknologi informasi ingkang sampun majeng mangaribawani pirantos pamulangan. Sampun kathah pasinaon ingkang ngginakaken *komputer* saha *internet*. Kawontenan menika jumbuh kaliyan pamanggih Geisert lan Futreel (1995:88) ingkang mratelakaken bilih “*Microcomputers are heavily used in having students learn verbal information*”. Saking andharan menika saged kadudut bilih *mikrokomputer* kathah dipunginakaken siswa kangge nyinau babagan *informasi verbal* (lesan). Wonten ing *komputer* kathah sarana ingkang kangge damel *media* ingkang sae lan saged ngemot *teks*, warni, gambar, *animasi*, *efek-efek*, *film*, lan sanes-sanesipun.

Pasinaon ingkang ngginakaken *media komputer* gadhah pangaribawa ingkang sae tumrap siswa. Kawontenan menika trep kaliyan pamanggih Heinich (1993:223) ingkang ngandharaken kados mekaten:

Research with students at various levels -- elementary, secondary, collage, and adult education -- show that computer – based instruction generally has possitif affects on student achievement

Andharan saking Heinich ing nginggil nggadhahi maksud bilih asiling *riset* nedahaken pasinaon ingkang ngginakaken *komputer* nedahaken asil ingkang sae mliginipun tumrap pribadinipun siswa piyambak.

Pasinaon ingkang ngginakaken *komputer* gadhah pangaribawa miturut Nasution (1999:110-111) ing antawisipun inggih menika : 1) Komputer saged mbiyantu murid saha guru wonten ing piwulangan nyamaptakaken gladhen ingkang kathah; 2) *Komputer* nggadhahi pirantos ingkang kathah, kadosta *grafik*, gambaran, saha maneka warni *informasi*; 3) *Komputer* menika nggadhahi sipat *fleksibel* anggenipun mucal saha saged dipunatur miturut menapa ingkang dipunkersakaken dhateng pangripta; 4) *Komputer* saha guru menika saged sami-sami njangkepi, menawi *komputer* boten saged mangsuli pitakenan murid mila guru ingkang mangsuli, ananging wonten kalanipun *komputer* saget mangsuli pitakenan ingkang boten saged dipunwangsuli dhateng guru; 5) *Komputer* saged maringi asiling pasinaon siswa.

Saking andharan ngengingi *media* pasinaon ingkang ngginakaken *komputer* menika sampun gamblang ketingal bilih *media* ingkang ngginakaken *komputer* menika trep dipunginakaken wonten ing pasinaon menapa kemawon. Kathah paedah ingkang saged dipunraosaken bilih ngginakaken *media* ingkang ngginakaken *komputer* wonten ing pasinaon.

3. Adobe Flash CS5 Professional

Perangkat lunak Adobe Flash ingkang lajeng kasebut *Flash* menika rumiyin namanipun *Macromedia Flash*, inggih menika *software multimedia* unggulan ingkang dipunkembangaken dhateng *Macromedia*, ingkang samenika

dipunkembangkan dhateng Adobe. Miturut Sunyoto (2010:1), *Adobe Flash* inggih menika *software multimedia unggulan* saha *popular* kangge nambah animasi saha *interaktif website*. *Flash* mboten namung saged dipun-ginakaken wonten ing *aplikasi web*, ananging saged ugi dipunkembangkan kangge mbangun *aplikasi desktop* amargi *aplikasi Flash* saged dipunkompilasi dados *format.exe*. Salajengipun Yudhiantoro (2006:1) ngandharaken bilih “*Flash adalah program animasi berbasisi vector yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama*”. *Aplikasi Flash* menika nggadhahi kaluwihan, ingkang miturut Pramono (2006:2) antawisipun inggih menika :

- 1) Hasil akhir file *Flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish)
- 2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga penggunaan *Flash* lebih menarik
- 3) Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol
- 4) *Flash* mampu membuat file executable (*.exe). *Flash* dapat dijalankan pada PC atau nootbook mana pun tanpa harus menginstall program *Flash* terlebih dahulu
- 5) Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut
- 6) Gambar *Flash* merupakan gambar vector sehingga tidak pernah pecah meskipun di-zoom berates kali
- 7) *Flash* mampu dijalankan pada system operasi windows maupun macintosh
- 8) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti: *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lain

Wonten ing panaliten menika ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional*, *aplikasi* menika ingkang paling enggal wonten ing versi saking *Adobe Flash Professional*. *Aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* inggih program *aplikasi penyempurnaan* saking versi-versi saderengipun. Wonten ing *Adobe Flash CS5 Professional* menika kathah sanget fasilitas saha fitur enggal

ingkang mbiyantu kangge damel *animasi* utawi *presentasi* langkung gampang saha canggih. Program *Adobe Flash CS5 Professional* menika sampun saged ngolah teks utawi objek kanthi efek tiga dimensi saengga saged damel *animasi* langkung gesang saha wigatos. Miturut Budi (2011: 2-3) fitur enggal wonten ing *Adobe Flash CS5 Professional* inggih menika :

- 1) **Panel Code Snippets**
Panel Code Snippets digunakan untuk menerapkan perintah kode *ActionScript 3.0* tanpa harus menguasai *ActionScript*
- 2) **Text Layout Framework**
Text Layout Framework atau disingkat **TLF Text** adalah fasilitas terbaru yang berguna untuk memformat teks secara lengkap
- 3) **Menambah Video**
Pada program *Adobe Flash CS5*, memiliki cara yang lebih mudah untuk menambah video dalam lembar kerja
- 4) **Effects Decorative Drawing tool**
Beberapa efek baru telah ditambahkan ke dalam **Decorative Drawingtool**
- 5) **Template**
Template muncul di layar *Welcome* dan kontak dialog *New Document*. *Adobe Flash CS5* menampilkan berbagai *template* baru yang membuatnya lebih mudah untuk mendesain sebuah animasi

Wonten ing salebeting program *Adobe Flash CS5 Professional* wonten pinten-pinten tembung ingkang asring dipunpanggihi, ingkang miturut Budi (2011: 3 - 4) antawisipun inggih menika :

- 1) **Properties** : jendela yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain
- 2) **Animasi** : suatu gerakan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak
- 3) **Actions Script** : suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif
- 4) **Movie Clip** : suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain
- 5) **Frame** : bagian dari Layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi
- 6) **Scene** : layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar
- 7) **Timeline** : sebuah panel yang menampilkan nama layer dan frame

- 8) **Masking** : perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu layer, dan isi layer tersebut akan tampak saat animasi dijalankan
- 9) **Layer** : sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada layer yang berbeda
- 10) **Keyframe** : sebuah symbol berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi

4. Legenda

a. Pangertosan Legenda

Miturut Bascom (wonten ing James Danandjaja, 2007:50) legenda inggih menika cariyos *prosa* rakyat ingkang dipunanggep saestu sampun nate kadadosan ananging boten dipunanggep suci, legenda menika papan kadadosanipun wonten ing donya, paraganipun manungsa, ingkang kadhang kala nggadhahi sipat ingkang boten samesthinipun lan ugi asring kabiyantu kaliyan makhluk ghaib. Wondene miturut Yatmana (2012:38) legenda inggih menika cariyos ingkang gegandhengan kaliyan dumadosipun sawijining papan utawi barang. Salajengipun miturut Alwi (wonten ing Kamus Besar Bahasa Indonesia 2001:651) legenda inggih menika cariyos rakyat jaman rumiyin ingkang wonten gayutanipun kaliyan kadadosan *sejarah*. Saking andharan pangertosan legenda saking pinten-pinten sumber kasebar, mila saged kadudut bilih legenda inggih menika cariyos *prosa* rakyat ingkang dipunanggep saestu sampun nate kadadosan wonten ing kasunyatan lan gayut kaliyan dumadosipun sawijining papan utawi barang.

b. Jinising Legenda

Jinising Legenda miturut Brunvand (wonten ing James Danandjaja, 2007:67-78) inggih menika : a) legenda *keagamaan (religious legends)* tuladhanipun legenda “Wali Sanga”; b) legenda alam ghaib (*supernatural*

legends) tuladhanipun legenda palakrama wonten Palok Ombo Rembang (dusun para setan) ingkang gayut kaliyan penyakit kolera ingkang kasebar ing dusun kasebut; c) legenda *perseorangan* (*personal legends*) tuladhanipun legenda “Panji”; d) legenda *setempat* (*local legends*) tuladhanipun legenda “Asal-usul Kutha Banyuwangi”.

Wonten ing panaliten menika, jinising legenda ingkang kaandharaken wonten ing *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi minangka tuladha inggih menika jinis legenda *setempat*. Miturut Harold (wonten ing James Danandjaja, 2007:75-83) legenda *setempat* inggih menika cariyos ingkang gayut kaliyan salah satunggaling daerah, nama daerah, bentuking *topografi* (bentuking alam) satunggaling daerah. Tuladha legenda *setempat* ingkang kaandharaken wonten ing *media* inggih menika legenda Candi Sewu ingkang awujud *film kartun*. Wondene wosing cariyos legenda Candi Sewu inggih menika kados mekaten.

Rikala semanten wonten kalih Kraton ingkang sami tetanggan, inggih menika Kraton Pengging saha Kraton Baka. Pengging menika Kraton ingkang subur makmur, dipunreksa dening Ratu ingkang wicaksana, namanipun Prabu Damar Maya. Prabu Damar Maya menika kagungan putra Raden Bandung Bondowoso, satriya ingkang gagah prakasa lan sekti mandraguna. Tetangginipun inggih menika Kraton Baka ingkang dipunreksa dening Raja Denawa (raseksa) ingkang sereng lan dhaharanipun manungsa, Raja menika namanipun Prabu Baka. Anggenipun ngreksa Kratonipun menika Prabu Baka dipunbiyantu dening Patih Gupala ingkang raseksa ugi. Sinaosa saking kaluarga raseksa, Prabu Baka kagungan putri ingkang ayu ngedap-edapi, namanipun Putri Rara Jonggrang. Prabu Baka kagungan pepinginan supados saged ngrebut saha nguwaosi Kraton Pengging. Awit saking menika Prabu Baka saha Patih Gupala nglatih prajurit saha mbegal pajek saking rakyat kangge kabetahan perang.

Sabibaripun kabetahan perang sampun samekta, Prabu Baka saha prajuritipun menika nggrebek Kraton Pengging. Kathah ingkang pejah wonten ing perang menika. Salajengipun kangge ngalahaken Prabu Baka lan prajuritipun, Prabu Damar Maya ngutus putranipun Bandung Bondowoso

supados tandhing nglawan Prabu Baka. Amargi kadigdayan Bandung Bondowoso menika, wusananipun Prabu Baka saged dipunkalahaken ngantos pejah. Patih Gupala ingkang sumerep kadadosan menika lajeng mlajar, kondur dhateng Kraton Baka.

Pangeran Bandung Bondowoso ngoyak Patih Gupala ngantos dumugi ing Kraton Baka. Nalika Patih Gupala dumugi ing Kraton Baka, panjenenganipun lajeng nglaporaken dening Putri Rara Jonggrang bilih ramanipun seda kalah tandhing kaliyan Bandung Bondowoso. Mireng warta menika Putri Rara Jonggrang lajeng susah sanget. Nalika menika Kraton Baka sampun saged dipunkuwaosi dening prajurit Kraton Pengging. Pangeran Bandung Bondowoso mlebet wonten ing Kraton Baka. Nalika mlebet, pangeran Bandung Bondowoso semerep Putri Rara Jonggrang ingkang ayu ngedap-edapi, sanalika Pangeran Bandung bondowoso nandang wuyung dhateng Putri Rara Jonggrang. Sanalika ugi Pangeran Bandung Bondowoso nglamar Putri Rara Jonggrang supados kersa dados garwanipun. Ananging Putri Rara Jonggrang nampik lamaranipun. Temtu kemawon Putri Rara Jonggrang boten kersa krama kaliyan tiyang ingkang sampun damel ramanipun seda, ananging sejatosipun Rara Jonggrang ugi remen kaliyan Bandung Bondowoso. Awit saking menika Putri Rara Jonggrang kersa nampi lamaranipun Pangeran Bandung Bondowoso ananging wonten saratipun. Sarat ingkang kasuwun Rara Jonggrang dhateng Bandung Bondowoso inggih menika dipundamelaken candhi ingkang cacahipun sewu wonten ing wekdal sawengi. Sarat menika mokal dipunwujudaken, ananging Bandung Bondowoso nyaguhi panyuwun menika.

Anggenipun mujudaken panyuwun Putri Rara jonggrang supados ambangun candhi ingkang cacahipun sewu menika, Pangeran Bandung Bondowoso semedi lan nimbali para jim supados mbiyantu damelanipun menika. Nalika para jim ambangun candhi lan sampun dumugi ing cacah sangang atus sangang dasa sanga, Putri Rara Jonggrang pados cara kangge ngendheg kupiyanipun Pangeran Bandung Bondowoso. Putri Rara Jonggrang ngginakaken cara ingkang licik, inggih menika ngutus para dayang-dayang saha tiyang-tiyang setri dhusun supados ngules pantun ngginakaken lesung lan ngobong damen pari supados ketingal sampun badhe wanci enjang. Ayam jago ugi kluruk amargi nginten sampun enjang. Para jim ingkang mbiyantu Pangeran Bandung Bondowoso sami mlajar sipat kuping amargi jim menika ajrih kaliyan surya. Awit saking menika mila candhi ingkang kabangun cacahipun saweg sangang atus sangang dasa sanga. Menika ateges Bandung Bondowoso sampun gagal mujudaken panyuwunipun Rara Jonggrang ingkang dados sarat lamaranipun. Nalika Pangeran Bandung Bondowoso mangertos bilih sedaya kalawau amargi salah bawanipun Putri Rara Jonggrang ingkang licik damel gagal kupiyanipun, mila Pangeran Bandung Bondowoso murka lan nyepatani Putri Rara Jonggrang dados candhi ingkang pungkasan kangge njangkepi cacahipun candhi dados sewu. Putri Rara Jonggrang menika dados candhi ingkang paling ageng piyambak.

c. *Unsur Instrinsik Legenda*

1) *Alur*

Burhan Nurgiyantoro (2005: 423) mratelakaken bilih “*Alur adalah perjalanan hidup tokoh yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya suspense dan surprise. Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab akibat*”. Alur wonten ing cariyos *fiksi*, saha unsur sanes, kaandharaken mawi tembung-tembung, wonten ing cariyos anak menika dipunkiyataken saha dipunwujudaken kanthi gambar-gambar *ilustrasi*.

Alur utawi *plot* kadadosan saking *konflik* ingkang sampun dipunandharaken wonten ing wiwitan satunggaling cariyos, dipunkembangaken wonten ing tengahing cariyos saha dipunpungkasi wonten ing pungkasaning cariyos.

2) *Penokohan*

Tokoh utawi paraga inggih menika *subjek* ingkang dipuncariyosaken wonten ing salebeting cariyos legenda. *Penokohan* menika boten namung manungsa kemawon ananging ugi sedaya *makhluk* sanes kadosta kewan, taneman, lelembut, saha barang-barang ingkang boten gesang, sedaya kalawau kanthi sengaja dipunpersonifikasekaken. Tegesipun paraga-paraga ingkang sanesipun manungsa kasebut sengaja dipunparingi *karakter* saha nggadhahi solah bawa kados dene manungsa: micara, menggali, gadhah raos ing manah kados manungsa (Burhan Nurgiyantoro, 2005:418).

Paraga cariyos saged kagolongaken dados paraga utama saha paraga tambahan. Paraga utama inggih menika paraga ingkang paling wigati saha paling

kathah dipuncariyosaken. Paraga menika ingkang nemtokaken dalanipun *alur* wonten cariyos. Menawi paraga tambahan inggih menika paraga ingkang nggadhahi lelampahan boten wigati sanget, amargi medaling paraga tambahan menika asipat ngimbeti, ngladosi, saha njurung paraga utamanipun (Burhan Nurgiyantoro, 2005: 176).

Nitiki paraga cariyos menika saged mawi cara madosi : (1) andharan saking pangarang ngengingi *karakteristik* saha sipatipun paraga; (2) kahanan saking lingkungan gesangipun; (3) solah bawanipun; (4) kadospundi paraga menika micara ngengingi awakipun piyambak; (5) kadospundi penggalhipun; (6) kadospundi solah bawanipun paraga sanes dhateng paraga menika.

3) Tema saha Moral

Aspek *tema saha moral* wonten ing cariyos *fiksi* menika sejatosipun wos ingkang badhe kaandharaken dhateng pamaos. Wacan menapa kemawon ingkang kaserat tiyang, mesthinipun nggadhahi ancas minangka sarana kangge ngandharaken moral, ajaran, utawi menapa kemawon ingkang asipat *positif*. Menawi wacan kasebut dipuntumujukaken dhateng *peserta didik* ingkang saweg mbentuk karakteripun, mila *aspek moral* saha budi pakarti menika kedah wonten ing salebeting cariyos (Burhan Nurgiyantoro, 2005: 428).

Miturut andharan ing nginggil, saged kadudut bilih *tema* inggih menika *ide* utawi wos ingkang dados nyawa cariyos menika minangka babagan ingkang badhe kaandharaken kaliyan pangarang dhateng pamaosipun.

4) Setting

Satunggaling cariyos mbetahaken cethaning papan saha wekdal kadadosan cariyos kangge nggampilaken *imajinasi* pamaos. Babagan menika nggadhahi

teges bilih satunggaling cariyos menika mbetahaken *setting* utawi *latar*, *latar* papan kadadosan, *latar* wekdal, saha *latar sosial* budaya masarakat ing papan panggenan kadadosan cariyos menika. Babagan menika damel cariyos ingkang kaandharaken ketingal saestu kadadosan wonten ing kasunyatan.

5) *Suasana*

Suasana ing salebeting cariyos mbiyantu nyethakaken *maksud* panganggit saha minangka *daya pesona* satunggaling cariyos. *Suasana* boten saged tuwuh mekaten kemawon, boten namung *suasana* susah, bingah, utawi lucu. Ananging *suasana* ingkang kraos sasampunipun maos cariyos menika. *Suasana* utawi raos wonten ing cariyos saged dipuntuwuhaken pangarang kanthi pinten-pinten cara, kadosta kanthi *karakter*, *setting*, *simbol* tertamtu, lan sapanunggalanipun.

5. *Kartun*

Miturut Sadiman (2008 :45), *kartun* inggih menika salah satunggaling *kamunikasi grafis* ingkang dipunwujudaken mawi gambar lan *simbol* kangge ngandharaken maksud kanthi cekak aos. Ciri ingkang khas saking *kartun* inggih menika ngginakaken *karikatur*, lambang utawi *simbol*, saha guyonan. Kakiatan *kartun* menika wonten ing wosipun ingkang dipundamel prasaja saha kawigatosan ingkang saged katuwuhaken kanthi saestu mawi gambar-gambar ingkang ngandhut guyonan.

Wondene miturut Alwi (2001:510) ing Kamus Besar Bahasa Indonesia ngandharaken bilih *kartun* inggih menika *film* ingkang dipundamel saking angengen lan dipunwujudaken mawi gambar ingkang ebah kanthi *tampilan* ingkang lucu.

Awit saking andharan ngengingi *kartun* ing nginggil pramila bilih *kartun* dipun-ginakaken wonten ing pasinaon nyemak legenda rakyat Jawi menika saged nuwuhaken kawigatosanipun para siswa. *Kartun* menika ugi boten damel bosen lan ngantuking para siswa, amargi wosing *kartun* ingkang dipundamel lucu. Salajengipun wosing *kartun* ingkang dipundamel prasaja, nggampilaken siswa anggenipun nyerep *materi* pasinaon.

B. Panaliten ingkang Jumbuh

Panaliten-penaliten ingkang jumbuh kaliyan panaliten menika inggih menika antawisipun panaliten ingkang katindakaken dening Indriastita Octaviany tahun 2013 ingkang nggadhahi irah-irahan “*Pengembangan Media Komik dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional untuk Mengajarkan Keterampilan Menulis Dongeng pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Sawangan*”. Ancasing panaliten menika antawisipun inggih menika kangge ngandharaken *tahap* pengembangan *media* pasinaon nyerat dongeng awujud *media komik*.

Adhedhasar asiling panaliten Indriastita menika nedahaken bilih: 1) pambiji *kualitas media* pasinaon saking dosen *ahli materi* pikantuk 90% ingkang kalebet *kategori* sae sanget; 2) pambiji *kualitas media* pasinaon saking dosen *ahli media* pikantuk 96,5% ingkang kalebet wonten ing *kategori* sae sanget; 3) pambiji saking guru *mata pelajaran* basa Jawi pikantuk *prosentase* 82% ingkang kalebet *kategori* sae sanget; 4) asiling *angket* panyaruwe siswa dhateng *media* pasinaon *komik* dongeng pikantuk *prosentase* 86% ingkang ateges siswa sarujuk ngginakaken *media* menika wonten ing piwulangan. Gladhen siswa anggenipun nggarap soal pikantuk *presentase ketuntasan* ingkang dumugi 78% ingkang

ngandharaken bilih *media* pasinaon *komik* dongeng menika saged narik kawigatosan siswa saha mbiyantu siswa anggenipun sinau *materi* dongeng.

Panaliten Indriastita kasebut saged dados landhesaning panaliten menika amargi panaliten kasebut sami-sami ngginakaken *metode Research and Development (R&D)* saha sami-sami ngginakaken *aplikasi Adobe Flash* ingkang badhe kangge sarana damel *media*, ananging namung wonten ing panaliten menika *versi* flashipun langkung enggal inggih menika ngginakaken *Adobe Flash versi CS5*. Dipuntingali saking cara panaliten, panaliten kasebut ugi neliti menapa *media* kasebut *layak* saha trep menawi dipun-ginakaken wonten ing piwulangan kanthi cara pambiji saking dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru mata pelajaran basa Jawi saha *uji coba* dhateng siswa. Bedanipun panaliten Indriastita kaliyan panaliten menika inggih menika ing babagan *materi* ingkang dipunandharaken. Wonten ing panaliten Indriastita ngandharaken *materi “dongeng”* wonten ing *media* ingkang dipundamel, menawi panaliten menika ngandharaken *materi “legenda rakyat Jawi”* wonten ing *media* ingkang kadamel. Salajengipun *subjek* wonten ing panalitenipun Indriastita menika inggih menika siswa kelas IX SMP, menawi wonten ing panaliten menika subjekipun inggih menika siswa kelas X SMA.

Salajengipun panaliten ingkang katindakaken dening Meliana Wijayanti tahun 2012 ingkang nggadhahi irah-irahan “ *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Titi Laras Tembang Macapat Dhandhanggula Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk Siswa SMP Kelas VIII*”. Ancasing panaliten menika antawisipun inggih menika: 1) kangge mangertosi *kelayakan media* pasinaon tembang macapat

Dhandhanggula ingkang dipunkembangaken ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5*; 2) ndeskripsikaken panyaruwe siswa ngengingi *media* pasinaon tembang Dhandhanggula; 3) ndeskripsiaken panyaruwe guru basa Jawi marang *media* pasinaon tembang macapat Dhandhanggula ingkang dipunkembangaken mawi *software Adobe Flash CS5*.

Adhedhasar asiling panaliten Meliana menika nedahaken bilih: 1) *validasi kualitas media* pasinaon saking dosen *ahli materi* pikantuk 86% ingkang kalebet sae sanget; 2) pambiji *kualitas media* pasinaon saking dosen *ahli media* pikantuk 84% ingkang kalebet wonten ing *kategori* sae sanget; 3) pambiji saking guru *mata pelajaran* basa Jawi pikantuk *prosentase* 76% ingkang kalebet *kategori* sae; 4) asiling *angket* panyaruwe siswa dhateng *media* pasinaon *interaktif* tembang macapat Dhandhanggula pikantuk *presentase* 80% ingkang kalebet sae. Gladhen siswa anggenipun nggarap soal pikantuk *presentase* ketuntasan ingkang dumugi 83,8% ingkang ngandharaken bilih *media* pasinaon tembang macapat Dhandhanggula ingkang dipunkembangaken menika pikantuk *respon* ingkang sae sanget saking siswa anggenipun mbiyantu *proses* pasinaon tembang macapat Dhandhanggula.

Panaliten Meliana kasebut saged dados landhesaning panaliten menika amargi panaliten kasebut sami-sami ngginakaken *metode Research and Development (R&D)* saha sami-sami ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5* ingkang badhe kangge sarana damel *media*. Dipuntingali saking cara panaliten, panaliten kasebut ugi neliti menapa *media* kasebut *layak* saha trep menawi dipunginakaken wonten ing piwulangan kanthi cara pambiji saking dosen *ahli materi*,

dosen *ahli media*, guru mata pelajaran basa Jawi saha *uji coba* dhateng siswa. Bedanipun panaliten Meliana kaliyan panaliten menika inggih menika ing babagan *materi* ingkang dipunandharaken. Wonten ing panaliten Meliana ngandharaken *materi* “*tembang macapat Dhandhanggula*” wonten ing *media* ingkang dipundamel, menawi panaliten menika ngandharaken *materi* “*legenda rakyat Jawi*” wonten ing *media* ingkang kadamel. Salajengipun *subjek* wonten ing panalitenipun Meliana menika inggih menika siswa SMP, menawi wonten ing panaliten menika subjekipun inggih menika siswa kelas X SMA.

Salajengipun panaliten ingkang dipunlampahi dening Nurvia Ariyanti tahun 2008 ingkang nggadhahi irah-irahan “*Keefektifan Media Film Kartun Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan*”. Panaliten menika ngadhahi ancas kangge nguji *keefektifan media film kartun* cariyos rakyat wonten ing pasinaon *keterampilan* micara (nyariosaken) wonten ing SMP.

Populasi wonten ing panaliten Nurvia inggih menika sedaya siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan. Panaliten menika kagolong panaliten *eksperimen pendekatan kuantitatif* ingkang ngginakaken *metode quasi eksperimen*. Ancasing panaliten Nurvia inggih menika kangge nguji *keefektifan media film kartun* cerita rakyat ing pasinaon *ketrampilan* bercerita SMP. Panaliten menika ngginakaken *analisis uji t* lan *uji Scheffe*. Asiling *analisis uji t rerata poster* pikantuk $t_{0.05, 2495}$ utawi 5%, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pramila saking *uji t* menika nedahaken bilih pasinaon *ketrampilan* micara siswa kelas VII SMP 4 Pacitan wonten bedanipun

antawis pasinaon cariyos rakyat ngginakaken *media film kartun* kaliyan ingkang boten ngginakaken *media*.

Salajengipun adhedasar uji Scheffe nilai F wonten ing $db = 58$ utawi 6,225, menika ateges bilih langkung ageng saking F tabel inggih menika 2,37. Kanthi asil kasebut panaliten *media film kartun* cariyos rakyat langkung *efektif* kangge pasinaon cariyos siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan.

Adhedasar panaliten ingkang dipunlampahi dening Nurvia menika wonten sama lan bedanipun. Babagan ingkang sama inggih menika ngrembag pasinaon *media film kartun* cariyos rakyat. Panaliten menika ugi wonten bedanipun kaliyan panaliten ingkang dipunlampahi dening Nurvia Ariyanti inggih menika: 1) babagan jinising panaliten, panaliten dening Nurvia ngginakaken jinising panaliten *eksperimen*, menawi panaliten ingkang badhe kula lampahi ngginakaken jinis panaliten *R&D (Research and Development)*; 2) babagan *subjek* panaliten, panaliten Nurvia inggih menika siswa SMP, menawi wonten ing panaliten menika subjekipun siswa SMK; 3) babagan *kompetensi*, panaliten Nurvia mliginipun adhedhasar *kompetensi* micara, menawi ing panaliten menika adhedhasar *kompetensi* nyemak.

Saking *media* sarta asiling panaliten ingkang dipunlampahi dening Meliana Wijayanti saha Nurvia Ariyanti saged ndadosaken pasinaon langkung *efektif*. Pramila panaliten kasebut saged dipundadosaken acuan kangge panaliten menika, saengga saged dados pamrayogi kangge panaliten menika anggenipun damel *media* ingkang langkung *interaktif* sarta saged narik kawigatosan para siswa anggenipun sinau basa Jawi mliginipun babagan legenda rakyat Jawi.

C. Nalaring Pikir

Pasinaon basa Jawi menika pasinaon ingkang kathah boten dipunremeni kaliyan siswanipun. Prekawis menika tuwuh amargi miturut siswa basa Jawi menika pasinaon ingkang angel, mboseni, boten wigatos, kina, lan sapanunggalanipun. Sejatosipun pasinaon basa Jawi menika kedah dipunparingaken wonten ing piwulangan mliginipun wonten ing tlatah Jawi. Pasinaon basa Jawi menika saged dipun-ginakaken kangge ndidik siswa supados tepang kaliyan kabudayanipun piyambak, ingkang salajengipun saged nglestantunaken kabudayan kasebut, lajeng kangge mbentuk karakteripun para siswa supados andhap asor saha jumbuh kaliyan unggah-ungguh ingkang leres. Mila awit saking paedah nyinau basa Jawi menika prekawis-prekawis ingkang dipunraosaken siswa kedah dipunpadosi solusinipun supados pasinaon basa Jawi menika saged nuwuhaken greget saha narik kawigatosanipun siswa.

Guru minangka *pendidik* kedah saged *kreatif* damel *media* ingkang narik kawigatosan siswa saengga saged mbiyantu ngandharaken *materi* piwulangan. Salah satunggaling *media* ingkang saged dipundamel langkung *kreatif* saha ingkang trep wonten ing pasinaon mliginipun pasinaon legenda rakyat Jawi inggih menika ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional*. *Aplikasi* menika saged ndamel *animasi* maneka warni, ingkang saged dipuntuwuhaken *teks*, warni, swanten, gambar, *video*, *film*, lan sapanunggalanipun, saengga *aplikasi* menika saged nuwuhaken greget saha kawigatosanipun siswa. Saking *media* menika siswa saged sinau piyambak *materi* ingkang badhe dipunsinau, mliginipun *materi* legenda rakyat Jawi.

D. Caranipun Ngesahaken *Data*

Anggenipun ngesahaken *data* wonten ing panaliten menika, panaliti ngginakaken cara *validitas* saha *reliabilitas*.

1. Validitas

Validitas ingkang dipun-ginakaken wonten ing panaliten menika inggih menika *validitas interrater*. *Validitas interrater* dipunlampahi kanthi cara nyuwunaken pirsa dhateng *ahli* (*expert judgement*) ingkang wonten sesambetanipun kaliyan panaliten menika. *Expert judgement* (*pertimbangan ahli*) dipunkajengaken dhateng dosen *pembimbing*, dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*. Panaliti nyuwunaken *expert judgement* menika kanthi pinten-pinten *tahap* ngantos pikantuk pambiji ingkang sae tumrap *kualitas media* ingkang dipundamel sarta *media* kasebut dipunanggep sampun *layak* dipun-ginakaken wonten ing piwulangan. Pamariksa *data media* pasinaon wonten ing panaliten menika dipunlaksanakaken makaping-kaping amargi nggadhahi ancas supados *data* ingkang dipunasilaken boten wonten kalepatanipun, *reliabel* saha sah.

2. Reliabilitas

Reliabilitas ingkang dipun-ginakaken wonten ing panaliten menika inggih menika *reliabilitas triangulasi sumber*. *Reliabilitas triangulasi sumber* dipunlampahi kanthi cara ngecek *data* ingkang sampun dipunpikatuk saking mapinten-pinten *sumber data*. *Sumber data* kasebut inggih menika asiling *validasi* saking dosen *ahli materi*, asiling *validasi* saking dosen *ahli media*, pambiji guru basa Jawi, saha pamangguh siswa SMK kelas X. Asiling *data* saking sekawan *sumber* kasebut dipundeskrripsikaken saha dipunkategorisasi. Salajengipun, *data*

ingkang sampun dipunanalisis menika ngasilaken satunggaling dudutan ingkang sami ngengingi *kualitas media* pasinaon ingkang dipundamel, inggih menika *kelayakan media* pasinaon menika wonten ing piwulangan. *Data-data* saking *sumber data* ingkang sami menika nedahaken bilih asiling *data* wonten ing panaliten menika sampun *reliabel*.

BAB III

CARA PANALITEN

A. Jinising Panaliten

Panaliten menika ngginakaken *metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)* utawi ingkang asring dipunsebat *R&D*. *Metode* panaliten menika inggih menika *metode* panaliten ingkang dipun-ginakaken kangge ndamel lan ngasilaken *produk* tertamtu, saha nguji *efektifitas produk* kasebut (Sugiyono, 2010:407). *Model* ingkang dipun-ginakaken inggih menika *model prosedural*, inggih menika ngginakaken tatacara ingkang sampun urut ingkang kedah dipunanut kangge damel satunggaling *produk*.

Panaliten menika dipunlampahi kanthi ngempalaken *data* utawi *informasi* ingkang salajengipun kangge damel *media* pasinaon *interaktif* kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* ingkang dipunwujudaken kanthi dhapukan *CD (Compact Disk)* pasinaon. *Media* menika salajengipun dipunevaluasi dhateng dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* satemah dados *media* ingkang saged dipun-ginakaken wonten ing pasinaon basa Jawi mliginipun pasinaon legenda rakyat Jawi.

B. Subjek Panaliten

Subjek wonten ing panaliten menika inggih menika siswa kelas X AK SMK Abdi Negara Muntilan, Kabupaten Magelang. Pamilihing *subjek* wonten ing panaliten inggih menika adhedhasar *pengetahuan* siswa ngengingi legenda rakyat Jawi ingkang kirang, siswa wonten ing kelas X AK SMK Abdi Negara Muntilan menika siswa gampil bosen, ngantuk, lajeng boten *konsentrasi* malih kaliyan piwulangan saengga asiling pasinaon basa Jawi kirang sae. Awit saking prekawis

menika mila siswa kelas X AK SMK Abdi Negara Muntilan dipundadosaken *subjek ujicoba media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi kanthi aplikasi Adobe Flash CS5 Professional.*

C. Tatacara Damel Media

Anggenipun neliti saha damel *media* kedah nggatosaken tatacara anggenipun damel *media*. Miturut Padmo (2004: 418-423) tatacara damel *media* wonten ing panaliten *R&D* menika wonten pinten-pinten *tahap*, antawisipun inggih menika :

1. Tahap Analisis

Wonten ing *tahap analisis*, ingkang kedah dipunlampahi inggih menika *observasi*, wiwit saking nganalisis *kurikulum*, nganalisis *karakteristik peserta didik* lan kabetahan salebeting piwulangan.

2. Tahap Desain Media

Adhedasar asiling *analisis*, salajengipun damel *desain media*. Wonten ing tahap menika pangripta damel *desain materi pasinaon saha desain evaluasi* ingkang dipunlebetaken wonten ing *media pasinaon*.

3. Tahap Damel Media

Sasampunipun *tahap damel desain media* ingkang awujud *materi saha evaluasi*, salajengipun kedah kadamel medianipun. Cara damel *media* menika sepisanan dipunlampahi kanthi cara damel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram alur* anggenipun damel *media*, ingkang salajengipun dipunwujudaken wonten ing *naskah media pasinaon*. Awit saking *naskah* menika, salajengipun *media* dipundamel ngginakaken *program aplikasi Adobe Flash CS5 Professional*.

Media ingkang sampun dados lajeng dipunlebetaken wonten ing *CD (Compact Disk)*.

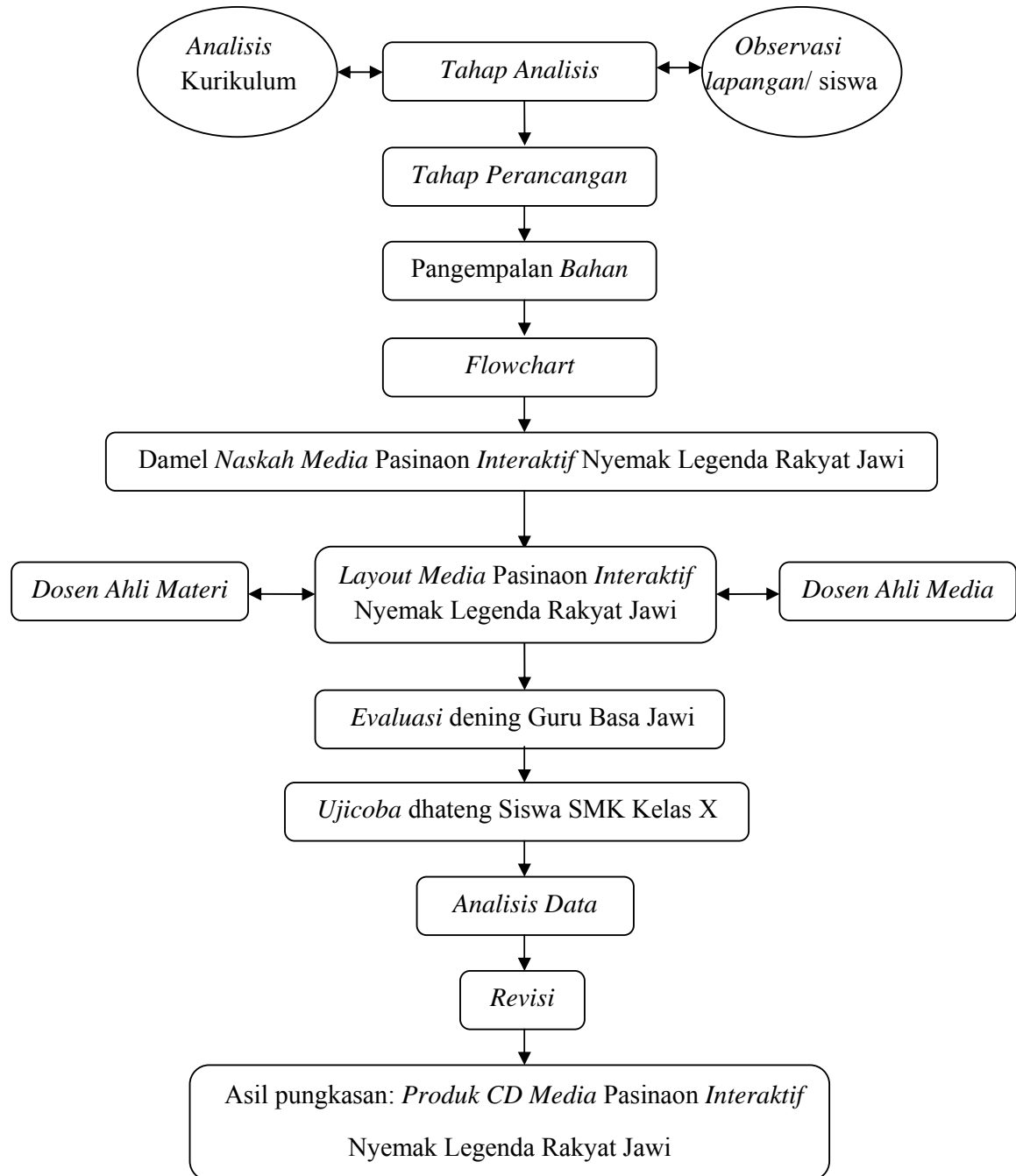
4. Tahap Validasi

Media pasinaon ingkang sampun dados awujud *CD (Compact Disk)* *interaktif* pasinaon menika salajengipun dipunvalidasi. *Validasi* menika dipunlampahi dening tigang *ahli*. *Ahli* ingkang sepisanan inggih menika dosen *ahli materi* kangge paring biji saha pamrayogi babagan *materi* ingkang wonten ing salebeting *media*. *Ahli* kaping kalih inggih menika dosen *ahli media* kangge maringi biji saha pamrayogi ingkang gayut kaliyan tampilanipun *media*. Ingkang pungkasan inggih menika guru basa Jawi ingkang maringi biji sareng kaliyan *ujicoba* tumrap siswa kelas X SMA.

5. Tahap Pungkasan

Adhedasar asiling *validasi* saha *ujicoba*, mila salajengipun dipunlampahi *revisi* tumrap *media* pasinaon kasebut. Sabibaripun dipunrevisi, mila *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* ingkang arupi *CD* pasinaon menika saged dipun-ginakaken wonten ing pasinaon basa Jawi mliginipun pasinaon legenda rakyat Jawi.

Bagan Pengembangan



**Gambar 1. Alur Bagan Penelitian Pengembangan
miturut Dewi Padmo (2004: 418)**

D. Evaluasi Produk

1. Desain Evaluasi

Desain evaluasi produk wonten ing panaliten menika ngginakaken *desain deskriptif*. *Desain* panaliten *deskriptif* menika namung ngandharaken asiling pambiji *kualitas media* saking dosen *ahli media*, dosen *ahli materi*, guru basa Jawi saha *subjek* panaliten inggih menika siswa kelas X SMA. Asiling *evaluasi* menika ingkang dados dhasaring ngleresaken lan ndandosi *produk media*.

Desain pambiji *produk* menika dipunlampahi wonten ing kalih *tahap*. *Tahap* ingkang sepisan menika *validasi kualitas media* dening dosen *ahli media* saha dosen *ahli materi*. Salajengipun, *tahap* kaping kalih inggih menika *evaluasi kualitas media* miturut pamanggih guru basa Jawi saha siswa kelas X SMA ingkang dados pambiji pungkasan.

2. Jinising Data

a. Data Skala

Data ingkang dipun-ginakaken wonten ing panaliten inggih menika *data skala likert*. Miturut Sugiyono (1992:93-96), *data skala likert* menika dipun-ginakaken kangge ngukur *kualitas media*. Wonten ing panaliten menika *kualitas media* dipundadosaken minangka *variable* panaliten. Kanthi *skala likert* menika *variable* ingkang dipunukur, dipunpratelakaken dados *subvariabel*. *Subvariabel* dipunandharaken dados *komponen-komponen* ingkang saged dipunukur. *Komponen-komponen* ingkang sampun dipunukur menika salajengipun dados *titik tolak* kangge ngrantam *item* piranti ingkang awujud pitakenan utawi wedharan ingkang badhe dipunwangsuli dening *responden*.

Wangsulanipun saben *item* piranti ingkang ngginakaken *skala likert* gadhah undhak-undhakan pambiji. Sami kaliyan *skala*, panaliten menika ngginakaken *data skala* ingkang awujud biji *kategori*. Andharan biji *kategori* kasebut inggih menika SS (Sae Sanget), S (Sae), C (Cekap), K (Kirang), KS (Kirang Sanget).

b. Asiling Angket Pamanggih Siswa

Angket utawi *kuesioner* menika awujud pinten-pinten pitakenan ingkang sinerat, ingkang dipun-ginakaken kangge madosi *informasi* saking *responden* ingkang ateges *laporan* ngengingi pribadinipun, utawi prekawis ingkang dipunmangertosi (Arikunto, 2006:151). Panaliten menika ngginakaken *angket* ingkang wosipun pamanggih siswa babagan *media* ingkang dipunujicoba. *Data* saking siswa menika awujud *data kualitatif* ingkang wonten kategorinipun inggih menika SS (Sarujuk Sanget), S (Sarujuk), RR (Ragu-ragu), KS (Kirang Sarujuk), BS (Boten Sarujuk).

E. Piranti Ngempalaken Data

Wonten ing pangempalan *data* wonten piranti-piranti ingkang dipun-ginakaken kangge ngempalaken *data*. Panaliten menika ngginakaken piranti panaliten *data skala likert*. Piranti *data skala likert* menika dipundamel kanthi wujud *checklist* (Sugiyono, 1992:68). Piranti ngempalaken *data* kasebut ing antawisipun inggih menika:

1. Piranti Validasi Kualitas Media

a. Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi

Piranti *validasi kualitas media* dening *ahli materi* menika awujud *angket* ingkang dipunandharaken wonten ing kalih perangan. Inggih menika perangan piwulangan saha perangan leresipun isi. *Angket validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi* dipunandharaken kados mekaten.

1) Perangan Piwulangan

Validasi kualitas media perangan piwulangan menika kaperang dados 9 indikator. Wondene *kisi-kisi validasi* perangan piwulangan dening dosen *ahli materi* saged dipunpirsani wonten ing *tabel* ing ngandhap menika.

Tabell: Kisi-kisi validasi kualitas media perangan piwulangan dening dosen ahli materi

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	<i>Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa</i>					
2	<i>Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi dasar</i>					
3	<i>Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar</i>					
4	<i>Leresipun materi</i>					
5	<i>Cethanipun andharan materi</i>					
6	<i>Cekap anggenipun maringi gladhen</i>					
7	<i>Jumbuhipun soal kaliyan indikator</i>					
8	<i>Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan</i>					
9	<i>Cetha anggenipun ngginakaken istilah</i>					

2) Perangan Leresipun Isi

Validasi kualitas media perangan leresipun isi menika kaperang dados 8 indikator. Wondene kisi-kisi biji perangan leresipun isi dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 2: Kisi-kisi biji kualitas media perangan leresipun isi dening dosen ahli materi

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Materi trep kaliyan ancasiipun piwulangan					
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi					
3	Sistematika andharan materi					
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi					
5	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi					
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi					
7	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar					
8	Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator					

b. Biji Kualitas Media dening Dosen Ahli Media

Pirantining pambiji *kualitas media* menika awujud *angket* ingkang kaperang dados kalih perangan inggih menika perangan *tampilan* saha perangan perangan *pemrograman*. *Angket* pambiji *media* dening dosen ahli media dipunandharaken kados mekaten.

1) Perangan Tampilan

Aspek tampilan wonten ing pambiji *kualitas media* saking dosen ahli media dipunperang dados 10 indikator. Wondene kisi-kisi biji *kualitas media*

perangan *tampilan* dening dosen *ahli media* saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 3: Kisi-kisi pambiji kualitas media peranan tampilan dening dosen ahli media

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken <i>program</i>					
2	Seratan gampil dipunmangertosi					
3	Tatanan warni sampun trep					
4	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken <i>tombol</i>					
5	<i>Kualitas tampilan</i> gambaripun					
6	<i>Kualitas animasi</i>					
7	Trepipun musik ingkang ngiringi					
8	Trepipun <i>tampilan layar</i>					
9	Cethanipun swanten					
10	Leres anggenipun ngginakaken basa					

2) Perangan Pemrograman

Validasi kualitas media peranan *pemrograman* menika kaperang dados 9 indikator. Wondene *kisi-kisi* pambiji peranan *pemrograman* dening dosen *ahli media* saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 4: Kisi-kisi pambiji media peranan pemrograman dening dosen ahli media

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun <i>navigasi</i>					
2	<i>Konsisten</i> anggenipun ngginakaken <i>tombol</i>					
3	Cethanipun pandom					
4	Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i>					
5	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>					
6	<i>Efisiensi</i> teks					
7	<i>Respon</i> dhateng siswa					
8	Cepetipun <i>program</i>					
9	<i>Media</i> saged narik kawigatosan					

2. Piranti Angket Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa

- a. Pamanggih Guru Basa Jawi tumrap *Kualitas Media Interaktif* Nyemak Legenda Rakyat Jawi

Piranti *evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi awujud *angket* ingkang kaperang dados kalih peranan inggih menika peranan leresipun *konsep* saha kompetensi sarta peranan *kualitas tampilan*. *Angket pambiji kualitas media* dening guru basa Jawi dipunandharaken kados mekaten.

- 1) Perangan Leresipun *Konsep* saha Kompetensi

Evaluasi kualitas media peranan leresipun *konsep* saha kompetensi dening guru basa Jawi menika kaperang dados 5 *indikator*. Wondene *kisi-kisi*

pambiji *kualitas media* peranan leresipun *konsep* saha kompetensi dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 5: Kisi-kisi pambiji *media* dening guru basa Jawi peranan leresipun *konsep* saha kompetensi

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Jumbuhipun <i>materi</i> kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)					
2	Urutanipun <i>materi</i> sampun trep					
3	Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen					
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar					
5	Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipun-ginakaken					

2) Perangan *Kualitas Tampilan*

Evaluasi media peranan *kualitas tampilan* dening guru basa Jawi menika kaperang dados 5 *indikator*. Wondene *kisi-kisi* pambiji *media* peranan *kualitas tampilan* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 6: Kisi-kisi pambiji dening guru basa Jawi peranan *kualitas tampilan*

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken <i>media interaktif</i> wonten ing piwulangan nyemak legenda rakyat Jawi kanthi <i>aplikasi Adobe Flash CS5</i>					
2	Trepipun tatanan warni					
3	<i>Tampilanipun menu</i>					
4	Jinis saha ukuranipun <i>teks</i>					

Tabel Salajengipun						
5	Kualitas gambar wonten <i>video</i>					

b. Pamanggih Siswa tumrap *Kualitas Media Interaktif* Nyemak Legenda Rakyat Jawi

Pirantining pamanggih siswa anggenipun ngginakaken *media* pasinaon menika awujud *angket* utawi lembar *evaluasi*. Lembar *evaluasi* pamanggih siswa menika wonten 4 peranan, inggih menika: (1) peranan gampiling mangertosi, (2) peranan *kemandirian* sinau, (3) peranan *penyajian media*, saha (4) peranan *pengoperasian media*. *Angket* pambiji pamanggih siswa dipunandharaken kados mekaten.

1) Perangan Gampiling Mangertosi

Lembar *evaluasi* pamanggih siswa peranan gampiling mangertosi kaperang dados 6 *indikator*. Wondene *kisi-kisi* lembar evaluasinipun saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 7: Kisi-kisi pambiji *media* saking pamanggih siswa peranan gampiling mangertosi

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi seserepan ingkang sae babagan <i>materi</i> legenda rakyat Jawi kangge siswa					
2	<i>Materi</i> legenda rakyat Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> pasinaon menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil					
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika siswa saged nyariosaken salah satunggaling legenda rakyat Jawi					

Tabel Salajengipun						
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> pasinaon menika saged nuntun siswa kangge mangertosi <i>materi</i>					
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> pasinaon legenda rakyat Jawi menika saged dipun-garap sedaya kanthi gampil					
6	<i>Glosarium</i> mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi					

2) Perangan *Kemandirian* anggenipun Sinau

Lembar evaluasi pamanggih siswa perangan *kemandirian* anggenipun sinau kaperang dados 4 indikator. Wondene kisi-kisi lembar *evaluasi* pamanggih siswa perangan *kemandirian* saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 8: Kisi-kisi pambiji *media* pamanggih siswa perangan *kemandirian* sinau

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri					
2	Siswa saged remen sinau <i>materi</i> legenda rakyat Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika					
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika nggampilaken siswa kangge ngambali <i>materi</i> legenda rakyat Jawi					
4	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipun-ginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					

3) Perangan *Penyajian Media*

Lembar evaluasi pamanggih perangan *penyajian media* kaperang dados 6 indikator. Wondene kisi-kisi lembar *evaluasi* sinipun saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 9: Kisi-kisi angket pamanggih siswa tumrap kualitas media perangan penyajian media

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Teks</i> utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos					
2	<i>Materi</i> dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi					
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan <i>teks</i> katingal trep					
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha					
6	<i>Backsound</i> utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika					

4) Perangan Pengoperasian Media

Lembar *evaluasi* pamanggih perangan *pengoperasian media* kaperang dados 4 indikator. Wondene kisi-kisi lembar *evaluasi* utawi *angket* pamanggih siswa perangan *pengoperasian media* saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 10: Kisi-kisi angket pamanggih siswa tumrap kualitas media perangan pengoperasian media

No.	Wedharan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Pandom anggenipun ngginakaken <i>media</i> gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika kanthi gampil					
2	<i>Tombol</i> ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipun-ginakaken					
3	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipun-ginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes					
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					

F. Caranipun Nganalisis Data

Caranipun nganalisis *data* wonten ing panaliten menika wonten kalih *tahap* inggih menika:

1. Ngewahi biji *kategori* dados *skor* pambiji

Wonten ing *analisis data* ingkang arupi biji *kategori*. Biji *kategori* menika salajengipun dipunewahi dados *skor* pambiji (Sugiyono, 2010:135-136). *Kriteria* anggenipun ngewahi inggih menika:

a. Biji *kualitas media* inggih menika:

Tabel 11: Kriteria biji kategori kualitas media dhateng skor biji

<i>Kode</i>	<i>Kategori</i>	<i>Skor</i>
SS	(Sae Sanget)	5
S	(Sae)	4
C	(Cekap)	3
K	(Kirang)	2
KS	(Kirang Sanget)	1

b. Biji saking pamanggih siswa inggih menika:

Tabel 12: Kriteria biji kategori pamanggih siswa dhateng skor biji

<i>Kode</i>	<i>Kategori</i>	<i>Skor</i>
SS	(Sarujuk Sanget)	5
S	(Sarujuk)	4
RR	(Rangu-rangu)	3

Tabel Salajengipun		
KS	(Kirang Sarujuk)	2
BS	(Boten Sarujuk)	1

2. Cara nganalisis skor

Nganalisis skor menika kanthi cara ngetang skor saking panaliten ingkang dipunbagi kaliyan cacahing skor ideal kangge sedaya item ingkang dipunpingaken 100% (Sugiyono, 2010:137).

Tabel 13: Kategori Evaluasi Kualitas Media

Prosentase Biji	Kategori
0 – 20 %	KS (Kirang Sanget)
20,1 – 40 %	K (Kirang)
40,1 – 60 %	C (Cekap)
60,1 – 80 %	S (Sae)
80,1 – 100%	SS (Sae Sanget)

Tabel 14: Kategori Biji saking Pamanggih Siswa

Tingkat penilaian	Kategori
0 – 20 %	BS (Boten Sarujuk)
20,1 – 40 %	KS (Kirang Sarujuk)
40,1 – 60 %	RR (Rangu-rangu)
60,1 – 80 %	S (Sarujuk)
80,1 – 100%	SS (Sarujuk Sanget)

Kanthi cara matematis saged dipuntedahaken kanthi persamaan:

$$\text{Prosentase tingkat pambiji} = \frac{\sum \text{skor saking panaliten}}{\sum \text{skor ideal sedaya item}} \times 100\%$$

BAB IV

ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGANIPUN

A. Asiling Panaliten

1. *Tahap Damel Media*

Media pasinaon *interaktif* legenda rakyat Jawi ingkang sampun kadamel menika jumbuh kaliyan tatacara damel *media* miturut *tahap-tahap* ingkang sampun dipuntemtokaken. *Tahap-tahap* wonten ing panaliten menika dipunlampahi kanthi urutan wiwit saking (1) *tahap* nganalisis, (2) *tahap* damel *desain media*, (3) *tahap* damel *media*, (4) *tahap* validasi saha *ujicoba media*, saha (5) asiling tampilanipun *media*. Wedharan tumrap *tahap* damel *media* kados ing ngandhap menika.

a. *Tahap Nganalisis*

Tahap analisis minangka *tahap* wiwitan ingkang dipunlampahi saderengipun *produk* dipundamel. *Tahap analisis* menika kaperang dados kalih inggih menika *analisis kurikulum* saha *analisis* kawontenan siswa SMK Abdi Negara kelas X AK (*observasi*). Wonten ing perangan *analisis kurikulum*, panaliti maos saha mangertosi *kurikulum* ingkang dipun-ginakaken wonten ing piwulangan basa Jawi ing sekolah kasebut. Panaliti kedah nggatosaken *Kompetensi Dasar* saha *Standar Kompetensi* wonten ing *kurikulum*.

Adhedhasar *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (KTSP) Provinsi Jawa Tengah kangge siswa SMA kelas X *semester* setunggal (*ganjil*), *Standar Kompetensi* ingkang dipuntemtokaken “*Mampu mendengarkan dan memahami*

wacana lisan sastra maupun non sastra dalam berbagai ragam bahasa Jawa” saha *Kompetensi Dasar “Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman”*, salajengipun kadamel *indikator* ingkang jumbuh kaliyan *kompetensi* kalawau. *Indikator* ingkang dipun-ginakaken minangka *tolok ukur* kangge nggayuh *kompetensi* inggih menika: 1) Siswa saged ngandharaken pangertosan legenda kanthi leres, 2) Siswa saged mbedakaken jinising legenda kanthi leres, 3) Siswa saged nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi kanthi leres, 4) Siswa saged ngandharaken *unsur-unsur intrinsik* legenda wonten ing salah satunggaling cariyos legenda Jawi kanthi leres, 5) Siswa saged ngandharaken nilai budi pakarti ing salebeting cariyos legenda Jawi kanthi leres.

Sasampunipun *kurikulum* menika dipuncermati, lajeng panaliti nglampahi *observasi* dhateng kawontenan siswa SMK Abdi Negara kelas X AK. Saking asiling *pengamatan* panaliti dhateng kawontenan siswa kasebut, katingal wonten pinten-pinten prekawis ingkang tuwuh nalika piwulangan. Prekawis-prekawis ingkang tuwuh inggih menika saperangan siswa boten nggatosaken nalika guru ngandharaken *materi*, saha siswa sami ngantuk amargi guru ingkang ngandharaken *materi* kanthi cara ingkang *konvensional*.

Adhedhasar prekawis menika salajengipun panaliti rembagan kaliyan guru basa Jawi bilih badhe kadamel *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi ingkang awujud *CD (Compaq Disk)* mawi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* satemah kanthi *media* pasinaon kasebut saged narik kawigatosan siswa saha saged dipunginakaken minangka *alternatif media* pasinaon legenda

rakyat Jawi. *Media* menika ugi saged dipunginakaken wonten piwulangan ing sekolah menapadene sinau piyambak wonten ing griya.

b. Tahap Damel Desain Media

Tahap salajengipun ingkang dipunlampahi inggih menika damel *desain produk media* pasinaon. Wonten *tahap* menika, panaliti nemtokaken *desain produk* kangge nemtokaken isinipun *media* pasinaon.

Produk *media* pasinaon ingkang dipunrancang inggih menika arupi *media* pasinaon *tutorial* ingkang mbetahaken guru minangka *kontrol kendali* saha minangka *informan* wonten kegiatan pasinaon ing kelas. Salajengipun, panaliti nemtokaken *materi* saha *evaluasi*. *Materi* dipunperang dados mapinten-pinten *sub materi*, saha wujudipun *evaluasi* ingkang dipundamel dados *game edukasi* wonten ing kalih *versi* ingkang beda supados *evaluasi* langkung *variatif* lan nambahi gregeting siswa anggenipun nggarap soal. Saking *rancangan media* menika, lajeng dipundamel wonten ing *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram alur* kangge nggampilaken nalika damel *rancangan program media* pasinaon. Wonten salebeting *flowchart* kasebut ngewrat gambaran *penyajian menu* piwulang.

c. Tahap Damel Media Pasinaon

Tahap damel *media* pasinaon menika panaliti kedah ngempalaken *sumber pustaka* ingkang badhe dipundadosaken *sumber materi* legenda rakyat Jawi. *Sumber pustaka* ingkang sampun dipunkempalaken, lajeng dipundamel dados *materi* legenda rakyat Jawi ingkang dipunkembangaken saking *flowchart* ingkang sampun kadamel. Saking *flowchart* saha sedaya *materi* ingkang sampun dipunkempalaken, lajeng dipunwujudaken dados *naskah media* pasinaon ingkang

ngewrat wedharan wos pambuka *media*, pandom ngginakaken *media*, *kompetensi*, *materi* legenda rakyat Jawi, gladhen, *glosarium*, *pustaka*, *profil* pangripta, saha panutup *media*. Adhedhasar *naskah media* menika salajengipun dipundamel *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* ingkang awujud *CD (Compaq Disk)*.

d. Tahap Validasi saha Ujicoba Media Pasinaon

Adhedhasar *tahapan* damel *media* ingkang sampun dipunlampahi lan ngasilaken *produk media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi awujud *CD (Compaq Disc)*, salajengipun *tahap* ingkang dipunlampahi inggih menika *validasi* saha *ujicoba media* pasinaon. *Validasi* menika mbetahaken dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*.

Tahap validasi dipunlampahi kangge paring *evaluasi* tumrap *kualitas media* pasinaon, supados pikantuk pambiji *kelayakan media*. Saking pambiji *kelayakan media* menika salajengipun saged dipunlampahi *evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi saha *ujicoba* dhateng siswa SMK Abdi Negara kelas X AK. Pambiji guru Basa Jawi saha *ujicoba* tumrap siswa menika dipun-ginakaken kangge ngempalaken *data* minangka dhasar nemtokaken *tataran keefektifan* saha *kemenarikan media* pasinaon ingkang dipundamel.

1) Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi dening dosen *ahli materi* tumrap *media* pasinaon ingkang dipundamel inggih menika kangge paring pambiji saha pamrayogi tumrap andharan *materi* wonten ing salabeting *media* pasinaon. *Validasi* menika dipunlampahi kanthi cara nyaosaken *media* pasinaon nyemak legenda rakyat Jawi

supados dipunpirsani saha dipunevaluasi babagan-babagan ingkang kirang trep sarta nyaosaken lembar *angket evaluasi* ingkang sampun kaandharaken perangan-perangan ingkang kedah dipunbiji. Pamrayogi saking dosen *ahli materi* dipunginakaken minangka dhasar kangge ndandosi utawi *revisi media* satemah saged ngasilaken *produk media* ingkang kualitasipun sae.

Dosen *ahli materi* minangka *validator materi* inggih menika Bapak Drs. Afendy Widayat, M.Phil. Panjenenganipun minangka *dosen pengampu mata kuliah* ingkang gayut kaliyan babagan sastra wonten ing prodi Pendidikan Bahasa Jawa jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta. Bapak Drs. Afendy Widayat, M.Phil menika dipunraos mumpuni dados *validator materi* amargi *materi* legenda rakyat Jawi salabeting *media* jumbuh kaliyan *bidang* keahlianipun.

Validasi dening dosen *ahli materi* menika dipunlampahi ngantos *media* pasinaon kasebut *layak* dipunujicoba dhateng siswa SMK kelas X. *Validasi* dening dosen *ahli materi* menika katindakaken mawi kalih *tahap*. *Validasi* ingkang katindakaken dening dosen *ahli materi* dipunperang dados kalih perangan pambiji inggih menika perangan piwulang ingkang kaperang dados 9 *indikator* pambiji, saha 8 *indikator* pambiji saking perangan leresipun isi.

a) Validasi Kualitas Media dening Ahli Materi tumrap Perangan Piwulangan

Validasi kualitas media perangan piwulangan wonten 9 *indikator*. *Indikator-indikator* menika ing antawisipun: *indikator kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa, jumbuhipun *indikator* kaliyan *kompetensi dasar*, jumbuhipun *materi* kaliyan *kompetensi dasar*, leresipun *materi*, cethanipun

andharan *materi*, cekap anggenipun maringi gladhen, jumbuhipun soal kaliyan *indikator*, leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan, sarta cetha anggenipun ngginakaken istilah.

Validasi dening dosen *ahli materi* tumrap *kualitas media* perangan piwulangan menika dipunlampahi wonten ing kalih *tahap* inggih menika *tahap I* saha *tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan piwulangan dening dosen *ahli materi tahap I* saha *tahap II* saged dipunpirsani wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 15: Asiling Validasi Dosen Ahli Materi tumrap Perangan Piwulang

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa	5	Sae Sanget	5	Sae Sanget
2	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar	4	Sae	4	Sae
3	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar	3	Cekap	4	Sae
4	Leresipun materi	3	Cekap	4	Sae
5	Cethanipun andharan materi	4	Sae	5	Sae Sanget
6	Cekap anggenipun maringi gladhen	4	Sae	5	Sae Sanget
7	Jumbuhipun soal kaliyan indikator	5	Sae Sanget	5	Sae Sanget
8	Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan	4	Sae	4	Sae
9	Cetha anggenipun ngginakaken istilah	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		36	Sae	40	Sae Sanget
Rata-rata Prosentase Biji		80%		88,89%	

Adhedhasar *tabel 15* ing nginggil saged dipunmangertosi bilih pambiji dening dosen *ahli materi* wonten ing *validasi tahap I* nedahaken pikantuk *prosentase rata-rata 80%*, *prosentase* menika kagolong wonten ing *kategori sae*.

Namung saking pambiji menika dosen *ahli materi* paring dudutan bilih *media* pasinaon menika *layak* dipunujicoba lapangan kanthi *revisi* ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi. Wonten *indikator-indikator* ingkang dipunraos dening *validator* dosen *ahli materi* ingkang kirang trep lan kedah dipundandosi. *Indikator-indikator* ingkang kedah dipundandosi antawisipun inggih menika: 1) babagan pandom *media* saha pandom gladhen ingkang kirang cekak aos; 2) babagan *kompetensi* ingkang kedah dipuntampilaken wonten ing pambuka *media*, sanes dados *menu* pilihan, menika amargi *kompetensi* kedah kawaos dening siswa; 3) babagan *materi* pangertosan legenda dipundamel jumbuh kaliyan irah-irahan inggih menika “legenda rakyat Jawi”; 4) wonten ing salebeting *glosarium*, basa sanes dipuncithak miring.

Salajengipun, *media* dipundandosi miturut kaliyan pamrayogi saking *validator* dosen *ahli materi*. Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli materi*, lajeng dipunlampahi *validasi kualitas media tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan piwulangan dening dosen *ahli materi tahap II* saged dipunpirsani wonten *tabel 15* ing nginggil kalawau. Saking andharan asiling *validasi kualitas media* ing nginggil nedahaken *prosentase* 88,89% ingkang kagolong woten ing *kategori* sae sanget. Saking *validasi tahap II* menika *dosen ahli materi* paring pasarujukan bilih *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika *layak* dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*.

Dipuntingali saking *tabel 15* ing nginggil, saged dipunpirsani bilih wonten indhakanipun biji saking *validasi tahap I* ingkang pikantuk *prosentase* biji 80%

dhateng *validasi tahap* II ingkang pikantuk *prosentase* biji 88,89%. Mindhakipun biji menika katiti saking *media* ingkang dipundamel sampun dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking *dosen ahli materi*. Wondene andharan biji *kualitas media* piwulangan perangan piwulangan dening *dosen ahli materi* inggih menika.

(1) Kualitas anggenipun Maringi Motivasi Siswa

Pambiji *kualitas media* anggenipun maringi *motivasi* siswa wonten ing *validasi tahap* I lan *tahap* II dening *dosen ahli materi* pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Babagan kasebut ateges bilih *media* pasinaon ingkang dipundamel menika sampun *interaktif* lan saged narik kawigatosan siswa amargi jumbuh kaliyan *karakteristik* siswa SMK. Babagan menika jalaranipun amargi *media* pasinaon menika dipunsengkuyung kaliyan gambar saha *animasi gerak*, werni-werni ingkang gontas-gantos, *video* utawi *film kartun* ingkang lucu, saha iringan gendhing Jawi ingkang sedaya kalawau njurung pasinaon siswa lan damel siswa boten bosen nalika sinau.

(2) Jumbuhipun Indikator kaliyan Kompetensi Dasar

Jumbuhipun *indikator* kaliyan *Kompetensi Dasar* wonten *validasi tahap* I saha *tahap* II pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Menika nedahaken bilih *indikator* wonten ing salebeting *media* sampun jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar* ingkang wonten ing *kurikulum* inggih menika “*mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman*”. *Indikator* ingkang dipunjumbuhaken inggih menika: 1) siswa saged ngandharaken pangertosan legenda kanthi leres, 2) siswa saged mbedakaken jinising legenda

kanthi leres, 3) siswa saged nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi kanthi leres, 4) siswa saged ngandharaken *unsur-unsur instrinsik* legenda wonten ing salah satunggaling cariyos legenda Jawi kanthi leres, 5) siswa saged ngandharaken nilai budi pakarti ing salebeting cariyos legenda Jawi kanthi leres.

(3) Jumbuhipun Materi kaliyan Kompetensi Dasar

Dosen *ahli materi* paring biji 3 ingkang kagolong *kategori* cekap tumrap jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetensi Dasar*. Jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetensi Dasar* saged katingal saking andharan *materi* wonten salebeting *media ingkang* kaperang wonten ing pangertosan legenda, jinis legenda, *unsur-unsur instrinsik* legenda, lan tuladha legenda rakyat Jawi ingkang awujud *film kartun*. Perangan *materi* menika kalawau dipunraos sampun cekap lan sae, ananging dipunraos kirang trep babagan pangertosan legendanipun. Dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados wonten ing babagan pangertosan legenda dipunjumbuhaken kaliyan irah-irahanipun *media ingkang* mligi ngandharaken babagan legenda rakyat Jawi. Mila pangertosan legenda wonten ing *materi* kaandharaken pangertosan legenda rakyat Jawi sabibaripun pangertosan legenda saking para *ahli*.

Salajengipun *media* menika dipundandosi miturut pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Sasampunipun dipundandosi, lajeng katindakaken *validasi tahap II*. Wonten ing *validasi tahap II* menika pikantuk biji 4 lan kagolong *kategori ingkang sae*, *materi* sampun jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar*.

(4) Leresipun Materi

Babagan leresipun *materi* wonten ing *validasi tahap I* pikantuk biji 3 ingkang kagolong wonten ing *kategori* cekap. Saking andharan *materi* ingkang kaperang dados pangertosan, jinis, *unsur-unsur instrinsik*, saha tuladha wonten ing salebeting *media* pasinaon sampun leres. Ananging dipunraos kirang trep babagan pangertosan legenda ingkang wonten ing *media* namung kaandharaken kanthi wiyar, kirang jumbuh kaliyan irah-irahan *media* ingkang mligi wonten ing legenda rakyat Jawi. Revisinipun kados dene *revisi* wonten ing babagan jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetensi Dasar* ing nginggil.

Adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli materi* menika, panaliti ndandosi *media* pasinaon kasebut. Sasampunipun dipundandosi dipunlajengaken *validasi tahap II*. Wonten *validasi tahap II* ingkang dipuntindakaken menika pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* ingkang sae. Tegesipun *materi* ingkang wonten ing *media* pasinaon kasebut sampun leres.

(5) Cethanipun Andharan Materi

Validasi tahap I wonten ing *indikator* cethanipun andharan *materi* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji sae amargi *materi* ingkang wonten ing salebeting *media* menika sampun dipunandharaken kanthi cetha saha materinipun dipunpendhet saking buku *referensi* ingkang leres gayut kaliyan *materi* legenda. Ananging pangertosan legenda rakyat Jawi kirang trep kados dene pamrayogi saha *revisi* wonten ing *indikator* jumbuhipun *materi* kaliyan *Kompetensi Dasar* wonten ing nginggil. Sasampunipun *media* menika dipundandosi, mila *validator* dosen *ahli materi* wonten ing *validasi tahap II*

paring biji 5 ingkang kagolong wonten ing *kategori* sae sanget, satemah *materi* ingkang dipunandharaken wonten *media* pasinaon legenda rakyat Jawi menika sampun trep lan cetha.

(6) Cekap anggenipun Maringi Gladhen

Indikator cekap anggenipun maringi gladhen menika wonten ing *validasi tahap* I pikantuk biji 4 ingkang kagolong wonten ing *kategori* sae. Tegesipun, gladhen wonten salebeting *media* pasinaon sampun cekap kangge gladhen. *Variasi* gladhen wonten ing *media* menika dipundamel beda, inggih menika dipundamel *game* ingkang narik kawigatosan siswa. Soal dipundamel wonten ing tigang *variasi*, inggih menika rembagan kelompok, soal *acak pilihan gandha*, saha *acak soal* kadosdene *judi* ingkang wangsulanipun dipunacak tembungipun. Wondene wujudipun soal saged dipunpirsani wonten ing *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi utawi wonten ing *layout* akhir *media* kaca 218 *layer* 30 dumugi kaca 235 *layer* 63. Salajengipun babagan soalipun ugi sampun ngewrat sedaya *materi* wonten ing *media* pasinaon menika. Wonten ing babagan wekdal anggenipun nggarap soal sampun cekap menawi dipunetang kaliyan wekdal paling cepet bilih ingkang nggarap menika tiyang ingkang sampun mangertos jawabanipun lajeng dipuntambah wekdal malih. Lajeng wonten ing babagan pitedah gladhen menika ginanipun kangge nggampilaken siswa anggenipun nggarap soal, ananging wonten ing *media* pasinaon menika pitedahipun kurang ringkes, mila dosen *ahli materi* paring pamrayogi bilih pitedah gladhen kedah dipundamel ingkang langkung cekak aos.

Sasampunipun *media* pasinaon menika dipundandosi babagan pitedah gladhenipun, lajeng dipunlampahi *validasi tahap II*. Wonten ing *validasi tahap II*, dosen *ahli materi* paring biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Menika ateges gladhen wonten ing *media* pasinaon legenda rakyat Jawi sampun cekap lan sae. Kanthi gladhen menika siswa boten namung saged mangertosi *materi* piwulangan legenda rakyat Jawi kemawon, ananging siswa saged ngukur kaprigelanipun piyambak-piyambak.

(7) Jumbuhipun Soal kaliyan Indikator

Pambiji dosen *ahli materi* wonten ing *validasi tahap I* saha *tahap II* tumrap jumbuhipun soal kaliyan *indikator* pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Menika ateges soal-soal ingkang dipundamel sampun trep kaliyan *indikator* saha salebeting soal gladhen sampun ngewrat sedaya *indikator* ingkang kedah dipun-gayuh. Awit saking menika mila gladhen wonten ing salebeting *media* pasinaon menika sampun saged kangge sinau mandhiri siswa.

(8) Leres anggenipun Ngginakaken Basa kaliyan Ejaan

Validasi tahap I saha *tahap II* biji *kualitas media indikator* leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Dosen *ahli materi* paring biji sae menika amargi basa kaliyan ejaan ingkang dipun-ginakaken tumrap andharaning *materi* saha sedayanipun wonten ing *media* menika sampun trep. Anggenipun milih basa saha ejaan menika ugi dipunjumbuhaken kaliyan sasaranipun *media* inggih menika siswa kelas X SMA.

(9) Cetha anggenipun Ngginakaken Istilah

Validasi tahap I saha *tahap II* wonten ing indikator cetha anggenipun ngginakaken istilah menika dosen ahli materi paring biji 4 ingkang kagolong kategori sae. Indikator menika saged dipunpirsani wonten ing menu glosarium salebeting media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi. Wonten ing salebeting glosarium sampun ngewrat sedaya tetembungan angel ingkang dipunginakaken wonten ing materi, ugi ingkang wonten ing salebeting film kartun “Ngumbara ing Jaman Candi Sewu” minangka tuladha cariyos legenda rakyat Jawi. Ananging wonten glosarium menika teges saking tembung wonten saperangan ingkang ngginakaken basa sanes lan dipunketik biasa, dosen ahli materi paring pamrayogi bilih kedahipun basa sanes dipunketik miring. Saking pamrayogi menika media dipundandosi, salajengipun dipunlampahi validasi tahap II. Wonten ing validasi tahap II dosen ahli materi ajeg paring biji 4 ingkang kalebet kategori sae. Awit saking menika siswa saged sinau media menika kanthi gampil lan cetha.

b) Validasi Kualitas Media dening Ahli Materi tumrap Perangan Leresipun Isi

Tabel 16: Asiling Validasi Dosen Ahli Materi tumrap Perangan Leresipun Isi

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1	Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan	3	Cekap	4	Sae
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi	3	Cekap	5	Sae Sanget
3	Sistematika andharan materi	5	Sae Sanget	5	Sae Sanaget
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	4	Sae	4	Sae
5	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi	4	Sae	4	Sae

Tabel Salajengipun					
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan <i>materi</i>	4	Sae	4	Sae
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar	4	Sae	4	Sae
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan <i>indikator</i>	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		31	Sae	34	Sae
Rata-rata Prosentase Biji		77,5%		85%	Sanget

Adhedhasar *tabel 16* ing nginggil saged dipunmangertosi *prosentase* pambiji saking dosen *ahli materi* perangan leresipun isi, wonten ing *validasi tahap I* pikantuk rata-rata *prosentase* 77,5% ingkang kagolong *kategori sae*. Salajengipun *media* dipundandosi miturut pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Sasampunipun dipundandosi *media* dipunvalidasi malih, wondene *validasi tahap II* pikantuk rata-rata *prosentase* 85% ingkang kagolong *kategori sae sanget*. Saking asiling pambiji menika saged dipunmangertosi bilih wonten indhakanipun saking *validasi tahap I* dhateng *validasi tahap II*. Wonten ing *validasi tahap II* menika dosen *ahli materi* paring dudutan bilih *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika sampun *layak* dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*.

Pambiji dening dosen *ahli materi* saking *aspek* leresipun isi kaperang dados 8 *indikator*. Wondene andharanipun pambiji *kualitas media* pasinaon perangan leresipun isi dening dosen *ahli materi* inggih menika.

(1) Materi Trep kaliyan Ancasipun Piwulangan

Indikator materi trep kaliyan ancasipun piwulangan wonten *validasi tahap I* pikantuk biji 3 ingkang kagolong wonten ing *kategori* cekap. Pamrayogi saking dosen *ahli materi* supados pangertosan legenda menika dipundamel dudutan

pangertosan legenda rakyat Jawi jumbuh kaliyan ancas piwulangan saha irahan *media* pasinaon. Salajengipun pangripta ndandosi *media* pasinaon menika jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Sabibaripun dipundandosi, dipunlampahi *validasi tahap* II, lan asilipun pikantuk biji 5 ingkang kagolong wonten ing *kategori* sae sanget. Tegesipun, *materi* sampun trep lan saged dipunginakaken kangge nggayuh ancasing piwulang kangge siswa SMA kelas X.

(2) Cetha anggenipun Ngandharaken Materi

Pambiji dosen *ahli materi* tumrap perangan cetha anggenipun ngandharaken *materi*, wonten ing *validasi tahap* I pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cekap. Pamrayogi saking dosen *ahli materi* inggih menika supados babagan pandom menika dipundamel ngginakaken basa ingkang ringkes saha wonten ing babagan *kompetensi* menika kedah dipunwaos lan dipunmangertosi siswa, mila *kompetensi* dipuntampilaken kanthi *otomatis* sasampunipun *media* kebikak. Saha andharan *materi* ngengingi pangertosan menika supados dipundamel pangertosan legenda rakyat Jawi.

Sasampunipun dipundandosi lajeng dipunlajengaken *validasi tahap* II. Wonten *validasi tahap* II menika pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun andharan *materi* wonten *media* piwulang sampun cetha satemah saged mbiyantu siswa nguawaosi *materi* legenda rakyat Jawi.

(3) Sistematika Andharan Materi

Indikator sistematika andharan *materi* wonten *validasi tahap* I saha *tahap* II, dosen *ahli materi* maringi biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Pikantuk biji sae sanget menika amargi miturut dosen *ahli materi*, *sistematika*

andharan *materi* wonten ing media menika saged narik kawigatosan, dipundamel *tombol-tombol* saha bagan ingkang saged dipun-klik kangge nampilaken andharan *materi*, dados boten ketingal kebak sanget wonten ing tampilan *layer*, lan anggenipun ngandharaken *sub materi* ugi sampun urut wiwit saking pangertosan legenda saha pangertosan legenda rakyat Jawi, jinising legenda, *unsur-unsur intrinsik* legenda, lan tuladha legenda arupi *film kartun* legenda Candi Sewu.

(4) Jumbuhipun Tuladha kaliyan *Materi*

Indikator jumbuhipun tuladha kaliyan *materi* wonten *validasi tahap I* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tuladha *film kartun* legenda Candi Sewu ingkang dipunandharaken wonten ing *media*, miturut dosen *ahli materi* sampun jumbuh lan nyengkuyung *materi*.

(5) Anggenipun Ngginakaken Basa Gampil Dipunmangertosi

Indikator anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi menika wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II*, dosen *ahli materi* paring biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, basa ingkang dipun-ginakaken wonten ing salebeting *media* ngginakaken tembung-tembung saha ukara ingkang prasaja satemah nggampilaken siswa anggenipun mangertosi *materi* piwulangan. Ananging menawi wonten tembung-tembung ingkang angel, mila dipunlebetaken wonten ing *glosarium*. Awit saking menika siswa dados gampil anggenipun mangertosi basa salebeting *media*.

(6) Gambar-gambaripun Trep kaliyan *Materi*

Indikator gambar-gambaripun trep kaliyan *materi* menika dosen *ahli materi* wonten ing *validasi tahap I* lan *validasi tahap II*, dosen *ahli materi* paring

biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, gambar-gambar ingkang wonten ing salebeting *media* pasinaon menika gayut kaliyan *materi*. Bab menika dipunsengkuyung bilih gambar candi Prambanan dipundadosaken *background* wonten ing saben *layer*, nedahaken bilih wonten ing *materi*, mliginipun babagan tuladhanipun ingkang ngrembag legenda Candi Sewu utawi candi Prambanan. Salejengipun gambar-gambar *animasi gerak* ingkang wonten ing salebeting *media* menika arupi gambar *kartun* Jawi ingkang saged narik kawigatosan siswa, satemah siswa dados remen sinau ngginakaken *media* pasinaon menika.

(7) Rumusan Soal Jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar

Wonten *validasi tahap I* saha *validasi tahap II*, dosen *ahli materi* paring biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, rumusan soal ingkang dipundamel sampun jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar*. Soalipun menika jumbuh kaliyan tuladha legenda rakyat Jawi mliginipun *film kartun* legenda Candi Sewu ingkang sampun dipunsemak kaliyan siswa.

(8) Rumusan Soal Jumbuh kaliyan Indikator

Indikator rumusan soal jumbuh kaliyan *indikator* wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* menika dosen *ahli materi* paring biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, soal-soal ingkang dipundamel sampun jumbuh kaliyan *indikator* ingkang kedah dipun-gayuh. Wonten ing gladhen menika wonten tigang *tipe* soal. *Tipe* soal pambuka inggih menika rembagan kelompok ingkang kedah mbabar babagan nilai budi pakarti wonten ing salebeting tuladha *film kartun* legenda Candi Sewu. Salajengipun *tipe* soal 1 arupi soal *pilihan ganda* ingkang cacahipun 10 soal lan saged dipun-garap kanthi *acak*. *Tipe* soal 1 menika

gayut kaliyan *materi* legenda rakyat Jawi babagan pangertosan, jinis legenda, tuladha legenda rakyat Jawi miturut jinisipun, saha *unsur-unsur intrinsik* legenda. Lajeng *tipe* soal 2 arupi soal jawaban singkat ananging dipunsamptakaken wangsulan ingkang tembungipun dipunacak, cacahipun 5 soal ingkang dipun-acak dening komputer. *Tipe* soal 2 menika gayut kaliyan tuladha legenda rakyat Jawi inggih menika legenda candi Sewu.

2) Validasi Dosen Ahli Media

Validasi dening dosen *ahli media* tumrap *media* pasinaon ingkang sampun dipundamel inggih menika kangge paring pambiji saha pamrayogi tumrap *kualitas tampilan media*. *Validasi* menika dipunlampahi kanthi cara nyaosaken *media* pasinaon nyemak legenda rakyat Jawi supados dipunpirsani saha dipunevaluasi babagan-babagan ingkang kirang trep sarta nyaosaken lembar *angket evaluasi* ingkang sampun kaandharaken perangan-perangan ingkang kedah dipunbiji. Pamrayogi saking dosen *ahli media* dipun-ginakaken minangka dhasar kangge ndandosi utawi *revisi media* satemah saged ngasilaken *produk media* ingkang kualitasipun sae.

Dosen *ahli media* minangka *validator media* inggih menika Ibu Avi Meilawati, S.Pd,M.A. Panjenenganipun minangka *dosen pengampu mata kuliah* ingkang gayut kaliyan pendidikan wonten ing *prodi* Pendidikan Bahasa Jawa, jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta, mila jumbuh bilih dipundadosaken *validator* dosen *ahli media* wonten ing panaliten menika.

Validasi dening dosen *ahli media* menika dipunlampahi ngantos *media* pasinaon kasebut *layak* dipunujicoba dhateng siswa SMK kelas X. *Validasi*

dening dosen *ahli media* menika katindakaken mawi kalih *tahap* inggih menika *validasi tahap I* saha *validasi tahap II*. *Validasi* ingkang katindakaken dening dosen *ahli media* dipunperang dados kalih perangan pambiji inggih menika perangan *tampilan* ingkang kaperang dados 10 *indikator* pambiji, saha 9 *indikator* pambiji saking perangan *pemrograman*. Wondene *tahap validasi kualitas media* dening dosen *ahli media* saged dipunpirsani wonten ngandhap menika.

a) Validasi Kualitas Media dening Ahli Media tumrap Perangan Tampilan

Tabel 17: Asiling Validasi Dosen Ahli Media tumrap Perangan Tampilan

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken <i>program</i>	4	Sae	4	Sae
2.	Seratan gampil dipunmangertosi	4	Sae	4	Sae
3.	Tatanan werni sampun trep	4	Sae	4	Sae
4.	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken <i>tombol</i>	4	Sae	4	Sae
5.	<i>Kualitas tampilan</i> gambaripun	4	Sae	4	Sae
6.	<i>Kualitas animasi</i>	4	Sae	4	Sae
7.	Trepipun musik ingkang ngiringi	4	Sae	4	Sae
8.	Trepipun tampilan <i>layar</i>	4	Sae	4	Sae
9.	Cethanipun swanten	4	Sae	4	Sae
10.	Leres anggenipun ngginakaken basa	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		40	Sae	40	Sae
Rata-rata Prosentase Biji		80%		80%	

Adhedhasar saking *tabel 17* ing nginggil, saged dipunmangertosi *prosentase* pambiji *kualitas media* pasinaon ing perangan *tampilan* dening dosen *ahli media* wonten ing *tahap I* pikantuk rata-rata *prosentase* 80% ingkang

kagolong *kategori* sae. Salajengipun *media* dipundandosi miturut pamrayogi saking dosen *ahli media*. Sasampunipun *media* pasinaon menika dipundandosi, *media* dipunvalidasi malih. Wondene asiling pambiji wonten ing *validasi tahap II* pikantuk rata-rata *prosentase* 80% ingkang kagolong *kategori* sae. Saking asiling pambiji wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* menika dipunmangertosi bilih boten wonten indhakanipun saampunipun *media* dipunrevisi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*. Ananging wonten ing *validasi tahap II* dosen *ahli media* paring dudutan bilih *media* pasinaon nyemak legenda rakyat Jawi menika sampun saged dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*.

Validasi media pasinaon ing perangan *tampilan* dipunlampahi kanthi kalih *tahap*. Pambiji dening dosen *ahli media* saking *aspek tampilan* kaperang dados 10 *indikator*. Wondene andharanipun pambiji *kualitas media* pasinaon perangan *tampilan* dening dosen *ahli media* inggih menika.

(1) Cethanipun Pitedah anggenipun Ngginakaken *Program*

Indikator cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *program* wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* ingkang katindakaken dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, pitedah ingkang wonten ing *media* sampun cetha saha gampil dipunmangertosi dening pangangge *media*. Pitedahipun kaperang dados kalih inggih menika pitedah panganggenipun *media* saha pitedah gladhen satemah saged nggampilaken pangangge *media* kasebut.

(2) Seratan Gampil Dipunmangertosi

Validasi media dening dosen *ahli media tahap I* saha *tahap II* wonten ing perangan seratan gampil dipunmangertosi menika pikantuk biji 4 ingkang kalebet *kategori* sae. Tegesipun, seratan ing *media* pasinaon saged dipunwaos kanthi cetha dening pangangge *media*. Jinis aksara, werni seratan, saha agenging aksara sampun trep saengga gampil dipunwaos.

(3) Tatanan Warni Sampun Trep

Indikator tatanan warni wonten *validasi tahap I* lan *validasi tahap II* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, pamilihing werni ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* pasinaon menika sampun sae, menika katiti saking werni *background* kaliyan teksipun sampun *kontras*. Gambar *animasi* dipundamel warna-warni, pramila saged narik kawigatosan siswa SMA. Ananging dosen *ahli media* namung paring pamrayogi supados werni seratan ingkang dipun-ginakaken wonten ing satunggaling *layer* menika dipundamel setunggal *nada*, inggih menika kelompok werni langit (biru tua, biru enem, pethak, wungu) utawi kelompok werni bumi (ijem, abrit, oranye, jene, coklat) supados katingal boten rame sanget.

(4) Konsistensi anggenipun Mapanaken Tombol

Indikator konsistensi anggenipun mapanaken *tombol* wonten *validasi tahap I* lan *validasi tahap II*, *validator* dosen *ahli media* maringi biji 4 ingkang kalebet *kategori* sae. Tegesipun, *tombol-tombol* ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* pasinaon sampun *konsisten*, jumbuh kaliyan kabetahan saha trep papanipun.

(5) Kualitas Tampilan Gambaripun

Indikator kualitas tampilan gambar wonten ing *validasi tahap I* dening dosen *ahli media* menika pikantuk biji 4 ingkang kalebet *kategori* sae. Tegesipun, gambar ingkang dipun-ginakaken minangka panyengkuyung *media* pasinaon menika dipundamel kanthi *kualitas* gambar ingkang sae. Ananging dosen *ahli media* paring pamrayogi supados wonten ing *tampilan layer home* menika dipundamel *gradasi blur* wonten ing *background* seratanipun, dados *tampilan* gambar *background* utama candi Prambananipun saha gambar witipun ketingal langkung cetha lan sae.

Salajengipun wonten ing *validasi tahap II*, *validator* ugi paring biji 4 ingkang kagolong wonten ing *kategori* sae. Gambar ingkang dipun-ginakaken sampun langkung sae dipunpirsani lan saged nyengkuyung *materi* piwulang ingkang wonten ing *media*.

(6) Kualitas Animasi

Pambiji dosen *ahli media* dhateng peranan *kualitas animasi* wonten *validasi tahap I* saha *tahap II* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun *animasi* ingkang dipun-ginakaken minangka panyengkuyung *media* piwulang sampun sae. Gambar *animasi* wonten ing *film kartun* legenda candi Sewu, kualitasipun ugi sae. Miturut dosen *ahli media*, *film kartun* candi Sewu menika narik kawigatosan sanget.

(7) Trepipun Musik ingkang Ngiringi

Indikator trepipun musik ingkang ngiringi wonten *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 ingkang kagolong

kategori sae. Tegesipun, musik ingkang ngiringi *media* pasinaon menika saged njurung siswa anggenipun nyinau *materi* ing salebeting *media* pasinaon legenda rakyat Jawi menika. Dadosipun siswa boten bosen nalika sinau. Siswa dipunparingi tigang pilihan gendhing Jawi lan menawi boten mbetahaken gendhing pangiring, gendhing saged dipunpejahi.

(8) Trepipun Tampilan Layar

Indikator trepipun *tampilan layar* wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, *resolusi* ingkang dipun-ginakaken wonten ing *layer* sampun trep. *Kualitas tampilan layer* ugi sampun nyekapi *kriteria media* ingkang sae, inggih menika *tampilan layer* saha *resolusi* wonten *media* piwulang dipundamel kanthi ukuran *layar penuh* supados cetha anggenipun mriksani *media* menika.

(9) Cethanipun Swanten

Pambiji dosen *ahli media* wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* tumrap cethanipun swanten ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media*, kalebet *kategori* sae. Tegesipun, swanten ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* pasinaon kasebut saged dipunmirengaken kanthi cetha dening pangangge *media* lan jinising swanten ingkang dipun-ginakaken ugi sampun trep lan saged nyengkuyung lampahing *media* menika. Wonten ing *film kartun* legenda Candi Sewu, swantenipun para paraga lan backsoundipun sampun trep, sae kualitasipun, lan cetha pocapanipun, satemah swantenipun saged narik kawigatosan siswa lan paring panjurung siswa anggenipun nyinau *materi* salebeting *media*.

(10) Leres anggenipun Ngginakaken Basa

Indikator leres anggenipun ngginakaken basa wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori sae*. Tegesipun, basa-basa ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* mliginipun tembung kangge ngandharaken *menu* saha *tombol-tombol* wonten ing *media* menika sampun trep, sinaosa boten ngginakaken basa Jawi ananging *istilah* saking basa sanes. Basa menika ingkang nyengkuyung sanget dhateng siswa anggenipun ngginakaken *media* legenda rakyat Jawi menika.

b) Validasi Kualitas Media dening Ahli Media tumrap Perangan Pemrograman

Tabel 18: Asiling Validasi Dosen Ahli Media tumrap Perangan Pemrograman

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1.	Cethanipun <i>navigasi</i>	4	Sae	4	Sae
2.	<i>Konsistensi</i> anggenipun ngginakaken <i>tombol</i>	4	Sae	4	Sae
3.	Cethanipun <i>pandom</i>	3	Cekap	4	Sae
4.	Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i>	4	Sae	4	Sae
5.	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>	4	Sae	4	Sae
6.	<i>Efisiensi</i> teks	4	Sae	4	Sae
7.	<i>Respon</i> dhateng siswa	4	Sae	4	Sae
8.	Cepetipun <i>program</i>	3	Cekap	4	Sae
9.	<i>Media</i> saged narik kawigatosan	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		34	Sae	36	Sae
Rata-rata Prosentase Biji		75,56 %		80%	

Adhedhasar saking *tabel 18* ing nginggil, saged dipunmangertosi *prosentase* pambiji *kualitas media* pasinaon ing perangan *pemrograman* dening dosen *ahli media* wonten ing *tahap I* pikantuk rata-rata *prosentase 75,56%* ingkang kagolong *kategori sae*. Salajengipun *media* dipundandosi miturut pamrayogi saking dosen *ahli media*. Sasampunipun *media* pasinaon menika dipundandosi, *media* dipunvalidasi malih. Wondene asiling pambiji wonten ing *validasi tahap II* pikantuk rata-rata *prosentase 80%* ingkang kagolong *kategori sae*. Saking asiling pambiji wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* menika dipunmangertosi bilih wonten indhakanipun sasampunipun *media* dipunrevisi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*. Ananging wonten ing *validasi tahap II* dosen *ahli media* paring dudutan bilih *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika sampun saged dipunujicoba kanthi boten wonten *revisi*.

Validasi media pasinaon ing perangan *pemrograman* dipunlampahi kanthi kalih *tahap*. Pambiji dening dosen *ahli media* saking *aspek pemrograman* kaperang dados 9 *indikator*. Wondene andharanipun pambiji *kualitas media* pasinaon perangan *pemrograman* dening dosen *ahli media* inggih menika.

(1) Cethanipun Navigasi

Validasi tahap I lan *tahap II* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* tumrap perangan cethanipun *navigasi* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori sae*. Tegesipun, *navigasi* ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika cetha lan saged mbiyantu siswa tumrap nggampilaken panganggenipun *media*.

(2) Konsistensi anggenipun Ngginakaken Tombol

Pambiji perangan *konsistensi* anggenipun ngginakaken *tombol* wonten *validasi tahap I* lan *validasi tahap II* ingkang katindakaken dening dosen *ahli media*, pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, *tombol* ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* pasinaon menika sampun *konsisten* kaliyan prentah ingkang dipunkersakaken dening pangangge *media*. Wonten *media* pasinaon ugi dipunjangkepi kaliyan pandom cara panganggenipun *tombol*, satemah saged nggampilaken siswa nalika ngginakaken *media* pasinaon kasebut.

(3) Cethanipun Pandom

Indikator cethanipun pandom wonten ing *validasi tahap I* dening dosen *ahli media* pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cekap. Dosen *ahli media* paring pamrayogi supados pandom gladhen 1 wonten ing *media* menika dipundamel wonten ing *layer* piyambak, saengga boten kacampur kaliyan pilihan soal gladhen. Salajengipun pangripta ndandosi *media* menika jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*. Sasampunipun dipundandosi, lajeng dipunlampahi *validasi tahap II* ingkang asilipun pikantuk biji 4 lan kagolong wonten *kategori* sae. Kanthi makaten, saged dipuntegesi bilih pandom wonten *media* pasinaon kasebut dipunandharaken kanthi cetha, gampil dipunmangertosi dening pangangge *media*, sarta langkung *efektif*.

(4) Gampil anggenipun Ngginakaken Media

Pambiji dosen *ahli media* tumrap *indikator* gampil anggenipun ngginakaken *media* wonten *validasi tahap I* lan *validasi tahap II*, pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, *media* pasinaon ingkang dipundamel

gampil dipun-ginakaken dening siswa minangka pangangge *media* amargi dipunjangkepi kaliyan *tombol-tombol* saha pitedah ngginakaken *media* ingkang cetha satemah siswa saged sinau piyambak. *Media* kasebut ugi saged dipun-ginakaken wonten ing sedaya komputer sinaosa boten wonten *program aplikasi Adobe Flash CS5*ipun, satemah siswa saged ngambali *materi* pasinaon wonten ing griya.

(5) Efisien anggenipun Ngginakaken Layer

Indikator efisien anggenipun ngginakaken layer wonten *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori sae*. Tegesipun, *layer* ingkang dipun-ginakaken sampun *efisien* sawetawis wonten ing salebeting *materi* menika boten saben andharan katrangan saking *materi* dipuntampilaken wonten ing *layer* enggal, ananging dipundamel *bagan sub materi* lan andharan katranganipun namung dipundhelikaken nalika dereng dipun-klik menunipun.

(6) Efisiensi Teks

Indikator efisiensi teks wonten ing *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori sae*. *Teks* ingkang dipun-ginakaken wonten ing andharan *materi* sampun *efisien*. Ukuran teksipun sampun trep lan saged kawaos kanthi gampil saha cetha. Ananging dosen *ahli media* namung paring pamrayogi supados tandha wangsulane leres saha wangsulane lepat wonten ing gladhen dipundamel ringkes dados namung tandha mawi *simbol* kemawon. Salajengipun pangripta ndandosi *media* menika jumbuh

kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*. Kanthi makaten sedaya pangangenipun *teks* sampun *efisien*.

(7) Respon dhateng Siswa

Validasi tahap I saha *tahap II* tumrap *indikator respon* dhateng siswa dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, *media* ingkang kadamel saged nuwuhaken *respon* ingkang sae dhateng siswa. Awit saking andharan *materi* ingkang *animatif*, *film kartun* legenda candi Sewu ingkang lucu, lajeng soal gladhen ingkang *variatif* saha *animatif* mila *media* pasinaon menika nuwuhaken kahanan ingkang *aktif* wonten ing pasinaon.

(8) Cepetipun Program

Indikator cepetipun program wonten *validasi tahap I* dening dosen *ahli media* pikantuk biji 3 ingkang kagolong *kategori* cekap. Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih wonten ing gladhen soal menika anggenipun nerasaken wonten ing soal salajengipun boten prelu dipunparingi *tombol* “lajeng”, amargi anggenipun nggarap soal kawates wekdal. Dadosipun supados langkung *praktis* lan watesan wekdal saged *efisien* dipun-ginakaken kangge nggarap soalipun, soal dipunlajengaken wonten ing nomer salajengipun kanthi *otomatis*.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, lajeng katindakaken *validasi tahap II* ingkang pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, *media* menika wonten ing sedayanipun sampun cekap cepetipun program, wonten ing gladhen ugi sampun cekap cepetipun program.

(9) Media Saged Narik Kawigatosan

Pambiji dosen *ahli media* wonten ing *validasi tahap I* saha *tahap II* tumrap *indikator media* saged narik kawigatosan pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun *media* pasinaon ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa anggenipun sinau satemah siswa dados remen anggenipun sinau *materi* legenda rakyat Jawi.

3) Pambiji Kualitas Media Pasinaon dening Guru Basa Jawi

Pambiji *kualitas media* pasinaon dening guru basa Jawi dipunlampahi kangge ngukur tataraning *kualitas media* pasinaon saking perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*. Pambiji *kualitas media* pasinaon dening guru basa Jawi dipunlampahi sabibaripun *validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*, lan sampun pikantuk pasarujukan kangge nindakaken *ujicoba media*. Pambiji *kualitas media* pasinaon kasebut katindakaken dening ibu Arif Istirokhah, S.Pd.

Panjenenganipun minangka guru basa Jawi wonten ing SMK Abdi Negara Muntilan. Saking menika guru saged paring pambiji nalika *proses ujicoba* lumampah. Proses *validasi* dening guru basa Jawi menika sesarengan kaliyan *ujicoba media* dening siswa kelas X. Guru saged mirsani kanthi langsung panganggenipun *media* wonten ing *proses* piwulangan. Guru basa Jawi menika maringi biji *media* saking kalih perangan inggih menika perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*. Wondene biji *kualitas media* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing andharan menika.

a) Aspek Leresipun Konsep saha Kompetensi

Tabel 19: Asiling Pambiji Kualitas Media dening Guru Basa Jawi wonten ing Aspek Leresipun Konsep saha Kompetensi

No	Pernyataan	Biji	Kategori
1	Jumbuhipun <i>materi</i> kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	4	Sae
2	Urutanipun <i>materi</i> sampun trep	5	Sae Sanget
3	Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen	5	Sae Sanget
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipun-ginakaken kaliyan kompetensi dasar	5	Sae Sanget
5	Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipun-ginakaken	4	Sae
Cacahipun Biji		23	Sae Sanget
Rata-rata Prosentase Biji		92%	

Adhedhasar *tabel 19* ing nginggil, asiling biji *kualitas media* guru basa Jawi tumrap peranan *leresipun konsep saha kompetensi* pikantuk rata-rata *prosentase* 92% lan kagolong *kategori sae sanget*. Saking asiling menika nedahaken bilih peranan *leresipun konsep saha kompetensi* wonten salebeting *media* ingkang dipundamel menika sampun sae sanget. Wondene andharan pambiji *leresipun konsep saha kompetensi* inggih menika.

(1) Jumbuhipun Materi kaliyan Kompetensi Dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Indikator jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori sae*. Tegesipun, bilih *materi* legenda rakyat Jawi ingkang dipundamel wonten ing *media* pasinaon jumbuh kaliyan *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* Provinsi Jawa Tengah kangge siswa SMA kelas X

semester setunggal (*ganjil*) ingkang dipun-ginakaken wonten ing wekdal menika. Ananging guru basa Jawi paring pamrayogi bilih *media* menika langkung jumbuh kaliyan *kompetensi dasar*, menawi materinipun dipundamel cariyos rakyat. Wonten ing *materi* ngewrat pangertosan cariyos rakyat, jinis cariyos rakyat (*legenda, mite, fabel, lsp*), lajeng tuladha saking saben jinisipun cariyos rakyat menika.

Saking pamrayogi guru basa Jawi menika boten saged dipundadosaken dhasar *revisi media*, amargi *materi* cariyos rakyat menika langkung wiyar cakupan materinipun. Sawetawis *media* menika panci mligi ngewrat cariyos rakyat jinis *legenda* kemawon, boten ngewrat jinis cariyos rakyat ingkang sanesipun amargi sedaya kalawau kawates wonten ing wekdal saha prabea. Ananging namung dipunajeng-ajeng supados wonten ing wekdal sanes utawi wonten panaliti sanes ingkang saged ngripta *media* cariyos rakyat jinis ingkang sanesipun.

(2) Urutanipun Materi Sampun Trep

Indikator urutaning *materi* sampun trep wonten ing pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, urutaning *materi* wonten ing *media* sampun sae. Bab menika dipunsengkuyung kaliyan cethanipun andharan *materi* *legenda* rakyat Jawi wiwit saking pangertosan *legenda*, jinising *legenda*, *unsur-unsur instrinsik* *legenda*, saha dipunjangkepi tuladha *legenda* candi Sewu mawi *film kartun*.

(3) Cethanipun Evaluasi utawi Gladhen

Indikator cethanipun *evaluasi* utawi gladhen, guru basa Jawi paring biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, gladhen ingkang wonten ing salebeting *media* menika sampun cekap lan cetha kangge ngevaluasi kaprigelan siswa sasampunipun sinau *materi* ngginakaken *media*. Bab menika dipunsengkuyung kaliyan *variasi* soal ingkang *kreatif* saha sampun nyengkuyung sedaya *materi* ingkang dipunsinau, lan siswa saged mangertosi kanthi langsung wangsulun ingkang leres saha lepat satemah siswa saged sinau kanthi mandhiri. Wontenipun *evaluasi* saged mbiyantu siswa kangge ngukur kaprigelan siswa anggenipun nguwaosi *materi* legenda rakyat Jawi.

(4) Jumbuhipun Media ingkang Dipunginakaken kaliyan Kompetensi Dasar

Pambiji *kualitas media* dhateng *indikator* jumbuhipun *media* ingkang dipun-ginakaken kaliyan *kompetensi dasar* dening guru basa Jawi pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, *media* menika sampun jumbuh saha saged nyengkuyung *kompetensi dasar* “*Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman*”. Tuladha legenda candi Sewu ingkang kaandharaken wonten ing *media* mawi *film kartun* menika saged nggayuh kaprigelan nyemak siswa. Kanthi *film kartun* legenda candi Sewu menika langkung-langkung saged narik kawigatosan siswa anggenipun nyemak cariyos salebeting *film kartun*. Dadosipun siswa boten bosen anggenipun nyemak cariyos ingkang biyasanipun wonten ing piwulangan namung mirengaken cariyos saking gurunipun.

(5) Cethanipun Basa kaliyan Ejaan ingkang Dipun-ginakaken

Pambiji *kualitas media* dhateng *indikator* cethanipun basa kaliyan *ejaan* dening guru basa Jawi pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, andharan *materi* wonten *media* pasinaon menika ngginakaken basa sarta *ejaan* ingkang jumbuh kaliyan *ejaan ragam* basa krama ingkang leres lan cetha. Ananging miturut guru basa Jawi, basa ingkang dipunangge wonten ing *media* menika temtu kemawon taksih angel dipunmudengi dening siswa, dados guru kedah ngandharaken *materi* ngginakaken basa ngoko utawi basa Indonesia ugi.

b) Aspek Kualitas Tampilan

Tabel 20: Asiling Pambiji Kualitas Media dening Guru Basa Jawi dhateng Aspek Kualitas Tampilan

No	Pernyataan	Biji	Kategori
1	Cethanipun pandom anggenipun ngginakaken <i>media interaktif</i> wonten ing piwulangan nyemak legenda rakyat Jawi kanthi <i>aplikasi Adobe Flash CS5 Professional</i>	4	Sae
2	Trepipun tatanan warni	5	Sae Sanget
3	Tampilanipun <i>menu</i>	5	Sae Sanget
4	Jinis saha ukuranipun <i>teks</i>	5	Sae Sanget
5	<i>Kualitas</i> gambar wonten <i>film kartun</i>	5	Sae Sanget
Cacahing Biji		24	Sae Sanget
Rata-rata Prosentase		96%	

Adhedhasar *tabel 20* ing nginggil, asiling pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap *aspek kualitas tampilan* pikantuk rata-rata pambiji 96% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Andharan asiling pambiji *kualitas tampilan* saking guru basa Jawi inggih menika.

(1) Cethanipun Pandom anggenipun Ngginakaken *Media Interaktif* wonten ing Piwulangan Nyemak Legenda Rakyat Jawi kanthi *Aplikasi Adobe Flash CS5 Professional*

Pambiji *kualitas media* pasinaon wonten ing *indikator* cethanipun pandom anggenipun ngginakaken *media interaktif* wonten ing piwulangan nyemak legenda rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* dening guru basa Jawi pikantuk biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun pandom wonten ing salebeting *media* menika sampun cetha kangge mangertosi cara ngginakaken *media*.

(2) Trepipun Tatanan Warni

Pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap *indikator* trepipun tatanan warni pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, pamilihing *komposisi* werni ingkang dipun-ginakaken wonten *media* pasinaon minangka sarana kangge narik kawigatosan siswa utawi pangangge *media* sampun trep lan sae sanget, satemah siswa dados remen ngginakaken *media* pasinaon menika minangka sarana kangge sinau *materi* legenda rakyat Jawi.

(3) Tampilanipun *Menu*

Pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap *indikator* tampilanipun *menu* wonten *media* pasinaon pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, tampilanipun *menu* wonten ing salebeting *media* menika sampun cetha lan sae, menapadene dipunjangkepi kaliyan *tombol-tombol menu animatif* ingkang narik kawigatosan saha nggampilaken siswa nglampahaken *media*.

(4) Jinis saha Ukuranipun *Teks*

Pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap *indikator* jinis saha ukuranipun *teks* pikantuk biji 5 ingkang kalebet *kategori* sae sanget. Tegesipun, bilih jinising aksara ingkang dipun-ginakaken sampun trep saha ukuran seratanipun sampun trep, satemah saged dipunwaos kanthi gampil lan cetha bilih dipunpreksani saking komputeripun ingkang dipunangge saha ugi bilih dipunsorot wonten ing *LCD (Liquid Crystal Display)*.

(5) *Kualitas Gambar wonten Film Kartun*

Pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap *indikator kualitas gambar wonten film kartun* pikantuk biji 5 ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, gambar wonten ing *film kartun* legenda candi Sewu menika nggadhahi *kualitas* ingkang sae lan cetha. Saengga siswa gampil anggenipun mudengi wosing cariyos legenda candi Sewu.

Adhedhasar asiling sedaya pambiji *kualitas media* ingkang dipuntindakaken dening guru basa Jawi SMK Abdi Negara Muntilan, pramila saged dipunmangertosi bilih rata-rata biji saking perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*. Saking kalih perangan kasebut pikantuk rata-rata *prosentase* 94% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Awit saking pambiji menika saged dipuntegesi bilih *media* pasinaon ingkang dipundamel ngginakaken *software Adobe Flash CS5 Professional* sampun kagolong *media* kanthi *kriteria* ingkang sae.

4) Pamanggih Siswa dhateng *Kualitas Media Pasinaon Interaktif* Nyemak

Legenda Rakyat Jawi

Kangge mangertosi pamanggih siswa babagan *kualitas media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi ingkang dipundamel menika dipunlampahi kanthi *ujicoba media*. *Ujicoba media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi dipunlampahi sasampunipun *validasi* dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* sarta sampun dipunsarujuki bilih *media* sampun layak dipunujicoba. Salajengipun dipunlampahi *evaluasi kualitas media* dening siswa SMK Abdi Negara Muntilan kelas X AK ingkang cacahipun 35 siswa.

Wonten proses *ujicoba* menika, pangripta utawi panaliti minangka gurunipun lajeng dipuntengga ibu Arif Istirokhah, S.Pd ingkang minangka guru basa Jawi SMK Abdi Negara Muntilan. Wonten SMK Abdi Negara Muntilan menika *fasilitas* komputer sampun jangkep utawi jumbuh kaliyan kabetahanipun. Wonten ing *laboratorium* komputer menika wonten 30 unit komputer. Cacahipun komputer ingkang winates menika ndadosaken pepalang wonten proses *ujicoba*, amargi wonten 5 *unit* komputer ingkang dipun-ginakaken dening kalih siswa. Wonten ing *laboratorium* komputer menika ugi dereng dipunjangkepi *fasilitas earphone*, dadosipun swanten wonten ing *media* boten saged dipunmirengaken piyambak saking komputeripun siswa. Ananging perkawis swanten menika taksih saged dipunprantasi ngginakaken *speaker aktif* ingkang dipunsambungaken kaliyan komputeripun guru.

Siswa dipundampingi panaliti kangge miwiti ngginakaken *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi. *Tahap ujicoba* dipunwiwiti kanthi nyamaptakaken komputer, salajengipun mbikak *program media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi. Sasampunipun cumawis sedaya, panaliti

ngandharaken kadospundi cara ngginakaken *media*, maringi tuladha caranipun ngginakaken, sarta ngandharaken *materi* pasinaon legenda rakyat Jawi mawi *LCD*. Wiwit saking pambuka, *menu* utama, pandom panganggenipun *media*, *kompetensi*, dumugi *menu materi* legenda rakyat Jawi. Salajengipun siswa kelas X AK sami tumut ngginakaken *media* wonten komputeripun piyambak-piyambak.

Materi ingkang wonten ing salebeting *media* ngewrat pangertosan legenda kanthi umum sarta pangertosan legenda rakyat Jawi, jinising legenda sarta tuladhanipun, *unsur-unsur instrinsik* legenda, saha tuladha *film kartun* legenda candi Sewu. Menawi ing andharan *materi* menika wonten tembung-tembung ingkang dereng dipunmangertosi, mila saged mirsani wonten *menu glosarium*. Sasampunipun mangertosi sedaya andharan *materi*, salajengipun siswa mlebet wonten *menu* gladhen lan nggarap gladhen ingkang wonten ing *media* menika.

Wonten ing gladhen menika siswa dipundhawuhi nggarap kanthi mandhiri urut saking rembagan kelompok ngengingi piwulang budi pakarti saking *film kartun* legenda candi Sewu, lajeng gladhen 1 arupi soal *pilihan ganda* cacahipun 10, lan ingkang pungkasan gladhen 2 ingkang arupi soal *jawaban singkat acak* tembung cacahipun 5 soal. Ananging amargi wonten 5 komputer ingkang dipun-ginakaken dening kalih siswa, lajeng anggenipun nggarap kanthi gentosan. *Menu* gladhen menika dipunjangkepi pitedah anggenipun nggarap soal saben *variasi* soalipun. Sasampunipun rampung nggarap soal menika siswa langsung saged mangertosi asilipun ingkang arupi biji, satemah siswa saged mangertosi kaprigelanipun piyambak-piyambak. Siswa saged nyobi nggarap soal malih kanthi nge-klik *tombol* “dipunambali” bilih asil saderengipun kirang sae. Sasampunipun

sedaya siswa rampung lan sampun mangertosi asil anggenipun nggarap soal, lajeng soal gladhen menika dipunrembag sesarengan supados siswa saged mangertosi wangsulan ingkang leres.

Salajengipun siswa dipundhawuhi ngisi saha nyerat pamrayogi wonten lembar *evaluasi* kanthi dhapukan *angket*. Kanthi menika saged dipunmangertosi kadospundi pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional*. Pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kanthi ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* ngewrat 4 peranan, inggih menika peranan gampilipun mangertosi, peranan *kemandirian* sinau, peranan *penyajian media*, saha peranan *pengoperasian media*. Wondene andharan pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kados mekaten.

a) Perangan Gampilipun Mangertosi

Tabel 21: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi

No.	Nama	Skor kangge indikator ingkang angka					
		1	2	3	4	5	6
1	Alfin Septiana	5	4	5	5	4	4
2	Anisah Wulandari	5	5	4	5	4	5
3	Anita Puji Yuliasari	5	5	3	5	3	5
4	Arum Nugraheni	5	4	4	5	4	4
5	Ayu Ariyanti Puji	5	5	5	5	4	5
6	Eni Setyaningsih	5	5	4	5	4	5
7	Hestia Nuraini	5	5	4	5	4	5
8	Indah Kristiyani	5	4	4	4	4	4
9	Laelatul Uzifah	5	4	4	5	4	4
10	Laeli Febiyana	5	5	5	5	5	5
11	Linda Sari Dewi	5	4	2	4	2	5
12	Lita Maharani	5	4	5	5	4	5

13	Maerani Eka Aryani	5	5	3	5	3	5
14	Martiyani	5	4	4	5	4	5
15	Miftha Khusnul K.	5	5	3	4	3	5
16	Natalia Putri	5	2	4	5	3	5
17	Nita Wiwin Yuana Sari	5	4	5	4	3	5
18	Novi Setyaningsih	5	4	5	4	3	5
19	Nurul Safitri	5	4	5	4	3	5
20	Pita Tiawin	5	4	4	5	4	5
21	Puspita	5	5	5	5	5	5
Tabel Salajengipun							
22	Rahmadani	4	4	5	5	4	4
23	Roro Indraswari	5	4	3	5	3	4
24	Rusdiyanto	4	4	4	4	4	4
25	Septiani Nurul C.	5	4	3	5	4	4
26	Suraifa	4	4	4	4	4	4
27	Suryanti	5	5	4	5	5	5
28	Susantini	5	3	4	5	3	5
29	Titik Siswanto	5	4	4	4	4	4
30	Victawati Nostalia E.	5	5	4	5	5	5
31	Wahyu Widayati	5	5	4	4	4	5
32	Widyaningsih Septiorini	5	5	3	5	3	4
33	Dita Saputri	5	4	5	4	3	5
34	Yeni Ardyah	5	5	5	5	5	5
35	Yulia Evika Sari	5	5	4	4	5	5
Cacahipun Biji		172	152	143	163	133	164
Skor maksimal		175	175	175	175	175	175
Prosentase		98%	86%	82%	93%	76%	94%
Rata-rata Prosentase		88,17%					
Kategori		Sarujuk Sanget					

Adhedhasar asiling pamanggih siswa tumrap perangan gampilipun mangertosi, rata-rata *prosentase* bijinipun 88,17% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Pamanggih siswa ingkang sarujuk sanget tumrap perangan gampilipun mangertosi, nedahaken bilih kanthi ngginakaken *media* pasinaon menika wonten ing piwulangan nyemak legenda rakyat Jawi saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi *materi* legenda rakyat Jawi. Kanthi *media* pasinaon

menika ugi mbiyantu sanget dhateng siswa anggenipun nyinau lan mudengi *materi* langkung-langkung wontenipun *film kartun* legenda candi Sewu ing salebeting *media*, saengga *materi* legenda rakyat Jawi langkung rumesep dhateng siswa.

b) Aspek Kemandirian Sinau

Tabel 22: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Kemandirian Sinau

No.	Nama	Skor kangge indikator ingkang angka			
		1	2	3	4
1	Alfin Septiana	5	4	4	3
2	Anisah Wulandari	5	5	5	5
3	Anita Puji Yuliasari	5	5	5	5
4	Arum Nugraheni	5	5	4	5
5	Ayu Ariyanti Puji	4	5	5	4
6	Eni Setyaningsih	5	5	5	5
7	Hestia Nuraini	5	5	5	5
8	Indah Kristiyani	5	5	4	5
9	Laelatul Uzifah	5	5	4	5
10	Laeli Febiyana	5	4	5	5
11	Linda Sari Dewi	3	4	5	2
12	Lita Maharani	4	5	5	4
13	Maerani Eka Aryani	5	5	5	5
14	Martiyani	4	5	4	3
15	Miftha Khusnul K.	5	5	5	3
16	Natalia Putri	5	5	5	4
17	Nita Wiwin Yuana S.	4	4	5	4
18	Novi Setyaningsih	4	4	5	4
19	Nurul Safitri	4	4	5	4
20	Pita Tiawin	4	5	4	3
21	Puspita	4	5	5	4
22	Rahmadani	5	4	4	3
23	Roro Indraswari	4	4	5	4
24	Rusdiyanto	4	4	4	4
25	Septiani Nurul C.	5	5	5	5
26	Suraifa	4	4	4	4
27	Suryanti	5	5	5	4

28	Susantini	4	4	4	3
29	Titik Siswanto	5	4	4	4
30	Victawati Nostalia E.	4	5	5	5
31	Wahyu Widayati	4	5	5	5
32	Widyaningsih S.	5	4	5	5
33	Dita Saputri	4	4	5	4
34	Yeni Ardyah	4	5	5	4
35	Yulia Evika Sari	4	5	5	4
Cacahipun biji		156	161	164	145
Tabel Salajengipun					
Skor maksimal		175	175	175	175
Prosentase		89%	92%	94%	82%
Rata-rata Prosentase		89,25%			
Kategori		Sarujuk Sanget			

Adhedhasar asiling pamanggih siswa tumrap perangan *kemandirian* sinau, rata-rata *prosentase* bijinipun 89,25% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, bilih *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika saged dipun-ginakaken minangka sarana kangge sinau mandhiri tumrap siswa, saengga siswa *aktif* lan *kreatif* wonten ing piwulangan legenda rakyat Jawi. Wontenipun pandom panganggenipun *media* saha pandom nggarap gladhen, ndadosaken siswa langkung gampil anggenipun nglampahaken *media* satemah siswa boten prelu *pendamping* lan saged sinau piyambak wonten ing griya.

c) Aspek Penyajian Media

Tabel 23: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Penyajian Media

No.	Nama	Skor kangge indikator ingkang angka					
		1	2	3	4	5	6
1	Alfin Septiana	4	4	5	5	5	5
2	Anisah Wulandari	5	3	5	4	4	2
3	Anita Puji Yuliasari	5	4	5	5	5	2
4	Arum Nugraheni	5	4	5	5	5	3
5	Ayu Ariyanti Puji	5	4	4	5	5	4
6	Eni Setyaningsih	5	3	5	5	5	2

7	Hestia Nuraini	5	3	5	5	5	3
8	Indah Kristiyani	4	4	5	5	4	4
9	Laelatul Uzifah	5	4	4	5	5	4
10	Laeli Febiyana	5	5	5	5	5	5
11	Linda Sari Dewi	4	3	4	4	4	2
12	Lita Maharani	4	5	4	4	5	3
13	Maerani Eka Aryani	5	4	5	5	5	2
14	Martiyani	5	5	4	5	5	5
15	Miftha Khusnul K.	5	3	4	3	5	3
16	Natalia Putri	2	2	5	5	5	2
Tabel Salajengipun							
17	Nita Wiwin Yuana Sari	4	4	5	5	5	4
18	Novi Setyaningsih	4	4	5	5	5	4
19	Nurul Safitri	4	3	5	5	5	4
20	Pita Tiawin	5	5	4	5	5	4
21	Puspita	5	4	5	5	5	5
22	Rahmadani	4	4	5	5	5	5
23	Roro Indraswari	4	4	5	5	5	4
24	Rusdiyanto	4	4	4	4	4	4
25	Septiani Nurul C.	5	3	5	4	4	3
26	Suraifa	4	4	4	4	4	4
27	Suryanti	5	4	5	5	5	4
28	Susantini	3	3	4	4	4	2
29	Titik Siswanto	4	4	4	4	4	4
30	Victawati Nostalia E.	4	4	4	5	5	2
31	Wahyu Widayati	5	4	4	4	4	4
32	Widyaningsih Septiorini	4	5	5	5	5	2
33	Dita Saputri	4	4	5	5	5	4
34	Yeni Ardyah	5	4	5	5	5	2
35	Yulia Evika Sari	4	5	5	4	5	4
Cacahipun Biji		154	136	162	163	166	120
Skor maksimal		175	175	175	175	175	175
Prosentase		88%	77%	92%	93%	94%	68%
Rata-rata Prosentase		85,33%					
Kategori		Sarujuk Sanget					

Adhedhasar asiling *angket* pamanggih siswa peranan *penyajian media* pikantuk rata-rata *prosentase* biji 85,33% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, siswa sarujuk sanget bilih *penyajian media* ingkang

dipunwujudaken arupi *CD (Compaq Disc)* lan ngewrat *materi* pasinaon legenda rakyat Jawi menika narik kawigatosan siswa. Babagan kasebut saged dipunpriksani saking *tampilan media* kadosdene, *komposisi* werni, pilihan gendhing, gambar saha *animasi*, *film kartun* legenda candi Sewu, seratan, swanten, saha *layer* ingkang maneka warni. Kanthi makaten, penyajian *media* pasinaon saged narik kawigatosan siswa satemah siswa dados remen sinau legenda rakyat Jawi ngginakaken *media* menika.

d) Aspek Pengoperasian Media

Tabel 24: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Pengoperasian Media

No.	Nama	Skor kangge indikator ingkang angka			
		1	2	3	4
1	Alfin Septiana	4	5	4	4
2	Anisah Wulandari	5	5	4	4
3	Anita Puji Yuliasari	5	5	5	5
4	Arum Nugraheni	5	5	4	5
5	Ayu Ariyanti Puji	5	5	4	5
6	Eni Setyaningsih	5	5	5	5
7	Hestia Nuraini	5	5	5	5
8	Indah Kristiyani	4	4	4	4
9	Laelatul Uzifah	5	5	4	5
10	Laeli Febiyana	5	5	5	5
11	Linda Sari Dewi	4	4	4	4
12	Lita Maharani	4	5	5	5
13	Maerani Eka Aryani	5	5	5	5
14	Martiyani	4	4	4	4
15	Miftha Khusnul K.	4	5	4	4
16	Natalia Putri	2	4	5	4
17	Nita Wiwin Yuana Sari	5	5	5	5
18	Novi Setyaningsih	5	5	4	5
19	Nurul Safitri	2	5	4	5
20	Pita Tiawin	5	5	4	4
21	Puspita	5	5	5	5
22	Rahmadani	4	5	4	4
23	Roro Indraswari	5	5	5	5

24	Rusdiyanto	4	4	4	4
25	Septiani Nurul C.	5	5	5	5
26	Suraifa	4	4	4	4
27	Suryanti	5	5	5	4
28	Susantini	3	4	4	4
29	Titik Siswanto	4	4	4	3
30	Victawati Nostalia E.	5	5	4	4
31	Wahyu Widayati	4	4	4	4
32	Widyaningsih Septiorini	5	5	4	4
Tabel Salajengipun					
33	Dita Saputri	5	5	4	5
34	Yeni Ardyah	5	4	5	5
35	Yulia Evika Sari	5	5	4	5
Cacahipun Biji		156	165	153	157
Skor maksimal		175	175	175	175
Prosentase		89%	94%	87%	90%
Rata-rata Prosentase		90%			
Kategori		Sarujuk Sanget			

Adhedhasar asiling *angket* pamanggih siswa perangan *pengoperasian media* pikantuk rata-rata *prosentase* biji 90% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, siswa saged ngginakaken *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika kanthi gampil tanpa pambiyantu saking tiyang sanes amargi *media* pasinoan menika sampun dipunjangkepi kaliyan pandom panganggenipun *media*, lan pitedah nggarap gladhen. Kajawi makaten, *tombol-tombol* ingkang cumawis cetha ugi gampil dipun-ginakaken.

Adhedhasar asiling pamanggih siswa saking sedaya perangan ing antawisipun perangan gampilipun mangertosi, *kemandirian* sinau, *penyajian media*, saha *pengoperasian media*, pikantuk rata-rata *prosentase* 88,19%. Asiling rata-rata *prosentase* ingkang dipunpikantuk menika kagolong *kategori* sarujuk sanget. Kagolong *kategori* sarujuk sanget kasebut dipunsengkuyung kaliyan

komentar-komentari pun siswa wonten ing angket *kolom* pamrayogi tumrap *media* pasinaon ingkang dipundamel.

Komentar siswa kasebut, inggih menika:

- (1) *Iso gawe lare2 semangat, koyoto suara lucu kartun2 Jawi;*
- (2) *I lophe Bhs Jawa. Bagus bgt, setiap hari dating juga gak papa;*
- (3) *Sampun sae media pembelajaran punika;*
- (4) *Sudah Baik!!! Bisa ditingkatkan lagi deh!!!;*
- (5) *Sampun sae media pembelajarane ipun. Bagus,bagus, bagus. Sae, sae, sae.*

Adhedhasar komentar-komentar siswa kasebut, nedahaken bilih siswa menika remen sanget ngginakaken *media* pasinaon wonten ing piwulangan legenda rakyat Jawi.

2. *Data Asiling Evaluasi Siswa*

Asiling biji *evaluasi* siswa dipunpikantuk saking biji *evaluasi* ingkang wonten ing *menu* “gladhen” *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi. Wondene asiling biji *evaluasi* siswa kelas X AK inggih menika.

Tabel 25: Asiling Biji Evaluasi Siswa Kelas X AK

No.	Nama	Biji		Biji rata-rata
		Gladhen 1	Gladhen 2	
1	Alfin Septiana	80	80	80
2	Anisah Wulandari	70	80	75
3	Anita Puji Yuliasari	40	80	60
4	Arum Nugraheni	80	80	80
5	Ayu Ariyanti Puji	90	80	85
6	Eni Setyaningsih	80	80	80
7	Hestia Nuraini	70	40	55
8	Indah Kristiyani	80	80	80
9	Laelatul Uzifah	100	80	90
10	Laeli Febiyana	100	80	90
11	Linda Sari Dewi	70	80	75
12	Lita Maharani	80	80	80

13	Maerani Eka Aryani	90	80	85
14	Martiyani	80	80	80
15	Miftha Khusnul K.	40	60	50
16	Natalia Putri	80	80	80
17	Nita Wiwin Yuana Sari	90	80	85
18	Novi Setyaningsih	80	80	80
19	Nurul Safitri	80	80	80
20	Pita Tiawin	80	80	80
Tabel Salajengipun				
21	Puspita	100	60	80
22	Rahmadani	80	80	80
23	Roro Indraswari	80	60	70
24	Rusdiyanto	80	80	80
25	Septiani Nurul C.	70	40	55
26	Suraiifa	80	80	80
27	Suryanti	80	80	80
28	Susantini	80	80	80
29	Titik Siswanto	70	80	75
30	Victawati Nostalia E.	80	80	80
31	Wahyu Widayati	100	80	90
32	Widyaningsih Septiorini	70	80	75
33	Dita Saputri	80	80	80
34	Yeni Ardyah	70	80	75
35	Yulia Evika Sari	80	60	70
Cacahipun Biji		2760	2620	$\geq 75 = 2340$ $\leq 75 = 360$
Rata-rata Biji		78,86	75,43	$\geq 75 = 80,68$ $\leq 75 = 60$

Evaluasi ingkang wonten salebeting *media* pasinaon gadhah ancas kangge ngukur kaprigelan siswa tumrap *materi* ingkang sampun dipunrembag wonten ing *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kasebut. Gladhen ingkang wonten ing *media* pasinaon kadhapuk saking gladhen 1 cacahipun 10 soal ingkang arupi *pilihan ganda* saha gladhen 2 cacahipun 5 soal *acak* ingkang arupi *jawaban singkat acak* tembung. Sabibaripun siswa mangsuli sedaya soal ingkang wonten

ing *menu* gladhen kasebut, kanthi *otomatis* siswa saged mangertosi cacahipun soal ingkang leres saha lepat, lan saged mangertos biji ingkang dipunpikantuk.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) biji wonten gladhen ing *media* pasinaon menika 75 jumbuh kaliyan *KKM* ingkang dipuntetepaken dening *pihak* Sekolah. Siswa dipunsebut lulus utawi sampun kasil anggenipun mangertosi *materi* pasinaon legenda rakyat Jawi bilih bijinipun sampun pikantuk 75 utawi langkung.

Tabel 26: Ketuntasan Siswa anggenipunNggarap Soal Evaluasi wonten Media Pasinaon Interaktif Nyemak Legenda Rakyat Jawi

<i>Kriteria</i>	<i>Cacahipun Siswa</i>	<i>Prosentase</i>	<i>Biji Rata-rata</i>
≥ 75	29	82,86%	80,68
≤ 75	6	17,14%	60

Adhedhasar asiling *evaluasi* kasebut, pramila saged dipunmangertosi *prosentase ketuntasan belajar siswa* tumrap *materi* legenda rakyat Jawi ingkang wonten salebeting *media* pasinaon. Asil ingkang dipunpikantuk inggih menika 82,86% siswa saged nggayuh *KKM* ingkang sampun dipuntetepaken, kanthi biji rata-rata 80,68. Lajeng 17,14% siswa boten saged nggayuh *KKM* ingkang sampun dipuntetepaken, kanthi biji rata-rata 60. Saking asiling biji kasebut, tingkataning kaprigelan siswa minangka pangangge *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kagolong *kategori* sae sanget, tegesipun *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi ingkang dipundamel *efektif* saha nggampilaken siswa anggenipun mangertosi *materi* lan saged paring *motivasi* tumrap siswa supados remen nyinau *materi* legenda rakyat Jawi saha saged nuwuhaken kemandhirian sinau.

B. Pirembaganipun

1. Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media Pasinaon*

Kualitas media pasinaon interaktif nyemak legenda Rakyat Jawi adhedhasar asiling pambiji *validasi* dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, pambiji guru basa Jawi saha *angket* pamanggih siswa. Asiling pambiji pungkasanipun kados wonten ing *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 27:Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media Pasinaon*

No	Pambiji <i>Media Pasinaon</i>	<i>Prosentase</i>	<i>Kategori</i>
1	Dosen <i>Ahli Materi</i>	86,95%	Sae Sanget
2	Dosen <i>Ahli Media</i>	80%	Sae
3	Guru Basa Jawi	94%	Sae Sanget
4	Pamanggih Siswa	88,19%	Sarujuk Sanget
Asiling rata-rata <i>prosentase</i> pambiji		87,29%	Sae Sanget

Adhedhasar *tabel 27* ing nginggil saged dipunmangertosi bilih lembar *validasi materi* ingkang dipunbiji dening dosen *ahli materi* kaperang dados kalih *aspek* pambiji inggih menika, perangan piwulangan saha perangan leresipun isi. Perangan piwulangan kaperang dados 9 *indikator* inggih menika, *kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa, jumbuhipun *indikator* kaliyan Kompetensi Dasar, jumbuhipun *materi* kaliyan Kompetensi Dasar, leresipun *materi*, cethanipun andharan *materi*, cekap anggenipun maringi gladhen, jumbuhipun soal kaliyan *indikator*, leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan *ejaan*, saha cetha anggenipun ngginakaken *istilah*.

Perangan leresipun isi ingkang dipunvalidasi dening dosen *ahli materi*, dipunperang dados 8 *indikator* pambiji. *Indikator* pambiji kasebut inggih menika, *materi* trep kaliyan ancasipun piwulangan, cetha anggenipun ngandharaken *materi*, *sistematika* andharan *materi*, jumbuhipun tuladha kaliyan *materi*, anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi, gambar-gambaripun trep

kaliyan *materi*, *rumusan* soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar, saha *rumusan* soal jumbuh kaliyan *indikator*.

Adhedhasar asiling pambiji saking 17 *indikator* kasebut saged dipunpikantuk rata-rata *prosentase* 86,95% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Pambiji kasebut nedahaken bilih *materi* wonten *media* pasinaon sampun jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar, saged paring *motivasi* tumrap siswa saha tuladha ingkang wonten saged paring pambiyantu tumrap siswa kangge nguwaosi *materi*.

Validasi ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* dipunperang dados kalih *aspek* pambiji inggih menika, *aspek tampilan* sarta *aspek pemrograman*. Perangan ingkang sepisan inggih menika perangan *tampilan*, kaperang dados 10 *indikator* pambiji ing antawisipun inggih menika, cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken *program*, seratan gampil dipunmangertosi, tatanan warni sampun trep, *konsistensi* anggenipun mapanaken *tombol*, *kualitas tampilan* gambaripun, *kualitas animasi*, trekipun musik ingkang ngiringi (*background*), trekipun *tampilan layar*, cethanipun swanten, saha leres anggenipun ngginakaken basa.

Indikator aspek pemrograman kaperang dados 9 *indikator* ing antawisipun inggih menika, cethanipun *navigasi*, *konsistensi* anggenipun ngginakaken *tombol*, cethanipun pandom, gampil anggenipun ngginakaken *media*, *efisien* anggenipun ngginakaken *layer*, *efisiensi teks*, *respon* dhateng siswa, cepetipun *program*, *media* saged narik kawigatosan.

Adhedhasar asiling pambiji dosen *ahli media* pikantuk biji rata-rata *prosentase* 80% ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, *media* pasinaon

ingkang dipundamel jumbuh kaliyan *kriteria media* ingkang sae, saha gadhah *kualitas* ingkang sae ugi. Babagan menika saged dipunpriksani saking gampilipun anggenipun nglampahaken *media* saha *tampilan* ingkang narik kawigatosan kangge sinau.

Pambiji *media* dening guru basa Jawi ugi kaperang dados kalih *aspek* pambiji inggih menika *aspek* leresipun *konsep* saha *kompetensi*, lan *aspek kualitas tampilan*. *Aspek* leresipun *konsep* saha *kompetensi* kaperang dados 5 *indikator* pambiji ing antawisipun inggih menika, jumbuhipun *materi* kaliyan Kompetensi Dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), urutanipun *materi* sampun trep, cethanipun *evaluasi* utawi gladhen, jumbuhipun *media* ingkang dipun-ginakaken kaliyan Kompetensi Dasar, sarta cethanipun basa kaliyan *ejaan* ingkang dipun-ginakaken.

Wondene *aspek kualitas tampilan* dipunperang dados 5 *indikator* pambiji ing antawisipun inggih menika, cethanipun pandom anggenipun ngginakaken *media interaktif* wonten ing piwulangan nyemak legenda rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5*, trepipun tatanan warni, tampilanipun *menu*, jinis saha ukuranipun *teks*, sarta *kualitas* gambar wonten ing *film kartun*.

Adhedhasar *indikator-indikator* kasebut, guru basa Jawi paring pambiji kanthi rata-rata *prosentase* 94% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Saking pambiji menika, nedahaken bilih *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* sampun nyekapi *kriteria media* pasinaon ingkang sae. *Media* pasinaon ingkang *interaktif*, jumbuhipun *konsep* saha *kompetensi*, *evaluasi* ingkang saged dipun-ginakaken

kangge ngukur kaprigelan siswa, saha *tampilan media* pasinaon ingkang narik kawigatosan siswa menika satemah ndadosaken siswa gadhah pepinginan supados sinau *materi* legenda rakyat Jawi mawi *media* pasinaon kasebut.

Angket pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kaperang dados sekawan *aspek*, inggih menika *aspek* gampangipun mangertosi, kemandhirian sinau, penyajian *media*, saha *pengoperasian media*. Asiling pamanggih siswa saking sedaya *aspek* kasebut pikantuk rata-rata *prosentase* 88,19% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, *media* ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa wonten lampahing piwulangan.

Adhedhasar pambiji *kualitas media* saking sedaya perangan ingkang dipunbiji dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, lan pamanggih siswa SMK kelas X, pramila *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* pikantuk rata-rata pambiji 87,29%. Biji ingkang dipunpikantuk menika kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, *media* pasinaon kasebut sampun nyekapi *kualitas media* ingkang sae lan saged dipun-ginakaken wonten piwulangan.

Tingkat keefektifan media pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi saged dipuntingali saking asiling *evaluasi* siswa ingkang wonten ing *menu* “gladhen”. Adhedhasar asiling *evaluasi* siswa, nedahaken bilih 82,86% siswa saged nggayuh KKM ingkang sampun dipuntemtokaken dening sekolah.

2. Evaluasi Kualitas Media Pasinaon dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media

Asil pungkasan saking *validasi* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, pambiji guru basa Jawi sarta adhedhasar *ujicoba media* pasinaon ingkang dipunlampahi satemah pikantuk mapinten-pinten pamrayogi minangka dhasar kangge ndadosi *media*. Pamrayogi ingkang dipunpikantuk saking dosen *ahli materi*, dosen *ahli media* ingkang dipundadosaken *revisi media* ing antawisipun kados mekaten.

a. Evaluasi Media Pasinaon dening Dosen Ahli Materi

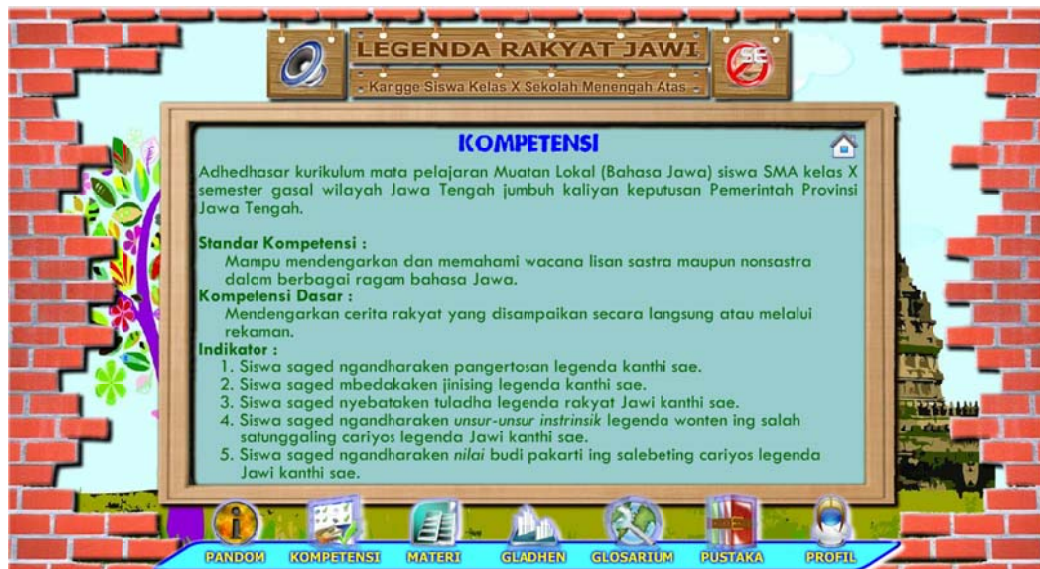
Evaluasi dening dosen *ahli materi* ngasilaken mapinten-pinten pamrayogi minangka dhasar kangge ndadosi *media* pasinaon. Asiling *evaluasi* saking dosen *ahli materi* kaandharaken ing ngandhap menika.

1) Pembenahan Tata Letak menu “Kompetensi”

Miturut dosen *ahli materi*, *menu kompetensi* menika kedahipun dados babagan ingkang wigatos sanget lan kedah dipunwaos dening siswa utawi pangangge *media*, supados pangangge *media* mangertos rumiyin menapa ingkang sejatosipun kedah dipun-gayuh. Awit saking menika saengga *menu kompetensi* kedah dipuntampilaken wonten ing sangajenging *media* pasinaon, inggih menika sabibaripun *intro media* kanthi *otomatis kompetensi* menika dipuntampilaken tanpa prelu dipun-klik wonten ing *menu kompetensi*. Salajengipun saweg *tampilan awal (home) media* pasinaon ingkang dipuntampilaken.

(a) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Menu kompetensi tampil bilih dipun-klik *tombol kompetensi* wonten ing *tampilan awal media (home)*, boten kanthi *otomatis tampil* sasampunipun pambuka *media*. Dosen ahli materi paring pamrayogi supados *kompetensi* menika *tampil* kanthi *otomatis* sasampunipun pambuka *media tampil*. amargi sedaya pangangge *media* kedah maos lan mangertosi *kompetensi* ingkang kedah dipungayuh wonten ing piwulangan, *kompetensi* menika ugi babagan ingkang wigatos sanget.



Gambar 2: *Tampilan menu kompetensi saderengipun dipundandosi*

(b) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Sasampunipun dipunrevisi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, lajeng *kompetensi* sampun *tampil* kanthi *otomatis* wonten ing pambuka *media*, saengga para pangangge *media* tanpa milih *menu kompetensi* sampun langsung maos *kompetensi* menika.



Gambar 3: Tampilan kompetensi sasampunipun dipunrevisi

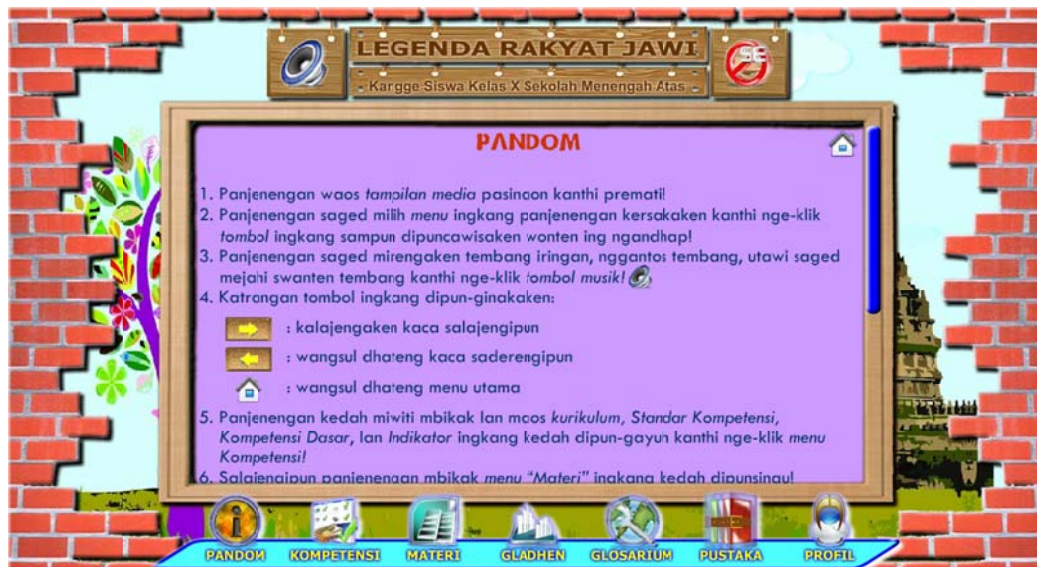
2) Tata Panyeratan lan Basa Pandom

Tata panyeratan lan basa pandom wonten *media* pasinaon menika kaperang dados pandom cara ngginakaken *media* pasinaon saha pandom gladhen. Dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados pandom *media* pasinaon saha pandom gladhen 1 saha gladhen 2 menika dipundamel kanthi ringkes.

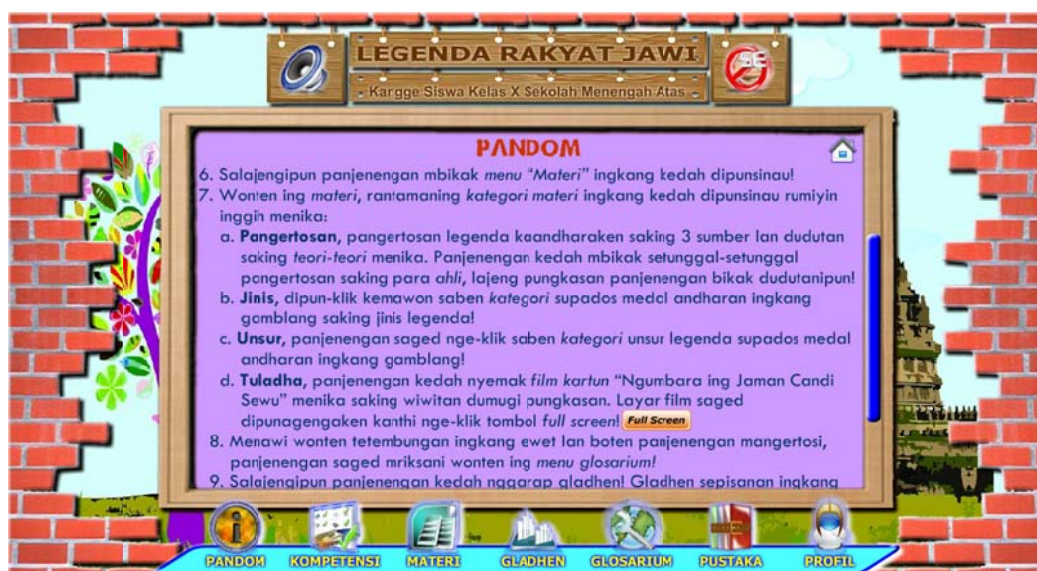
a) Tata panyeratan lan basa pandom cara ngginakakken *media* pasinaon

(1) Tampilan saderengipun dipundandosi

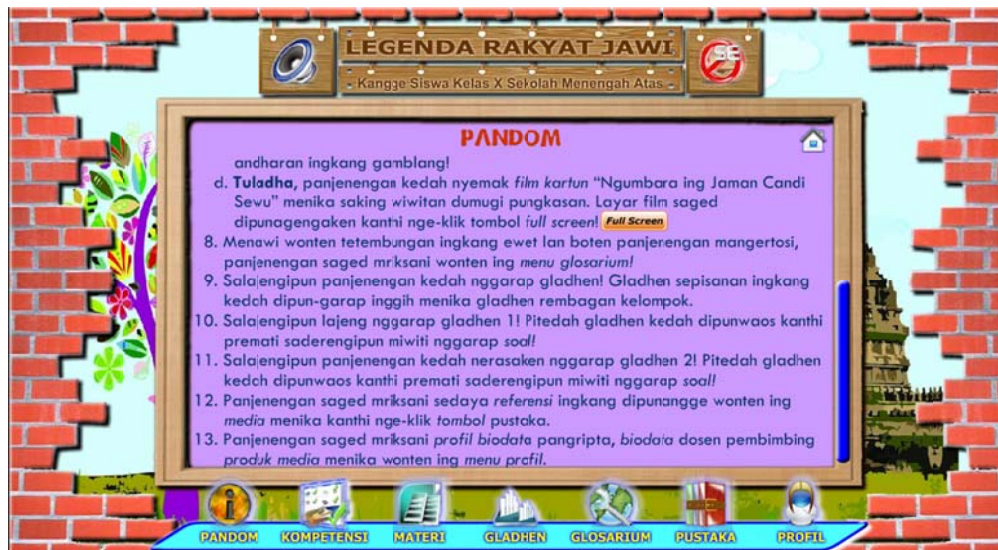
Tampilan tata panyeratan lan basa pandom cara ngginakaken *media* pasinaon taksih ketinggal kirang ringkes, kepanjangan, saha basanipun mubeng-mubeng. Babagan ingkang kirang prelu dipunjlentrehaken ugi dipunserat. Dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados wonten ing pandom menika dipundamel kanthi basa ingkang cekak aos ananging pangangge *media* saged mudhengi wosing pandom.



Gambar 4: Tampilan tata panyeratan lan basa pandom cara ngginakaken media pasinaon saderengipun dipundandosi (kaca 1)



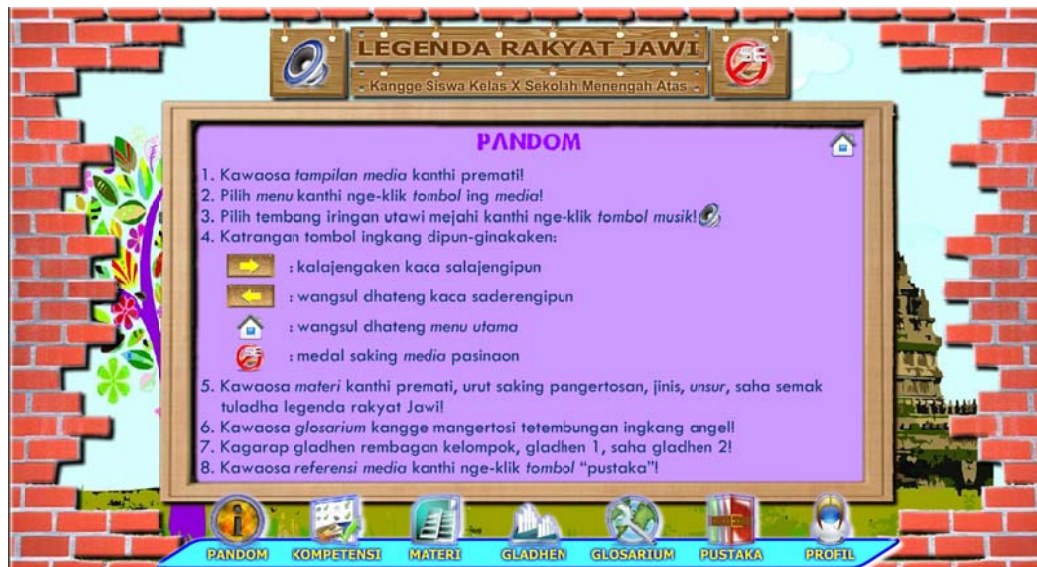
Gambar 5: Tampilan tata panyeratan lan basa pandom cara ngginakaken media pasinaon saderengipun dipundandosi (kaca 2)



Gambar 6: Tampilan tata panyeratan lan basa pandom cara ngginakaken media pasinaon saderengipun dipundandosi (kaca 3)

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Tampilan sasampunipun dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Panyeratan pandom cara ngginakaken *media* sampun ringkes lan cekak aos ananging pangangge *media* sampun mangertos maksud saking pandom kasebut. Babagan-babagan ingkang boten prelu dipunjlentrehaken wonten ing pandom, kadosdene andharan urutan *sub menu materi* ingkang kedah dipunsinau ugi dipunicali amargi boten prelu. Salajengipun babagan pitedah gladhen ugi dipunicali, amargi wonten ing *menu* gladhen sampun wonten pitedahipun piyambak. Ringkesing pandom cara ngginakaken *media* menika damel nyingkat wekdal saha damel praktising pandom satemah pangangge *media* sampun mudheng mawi basanipun.



Gambar 7: Tampilan tata panyeratan lan basa pandom cara ngginakaken media pasinaon sasampunipun dipundandosi

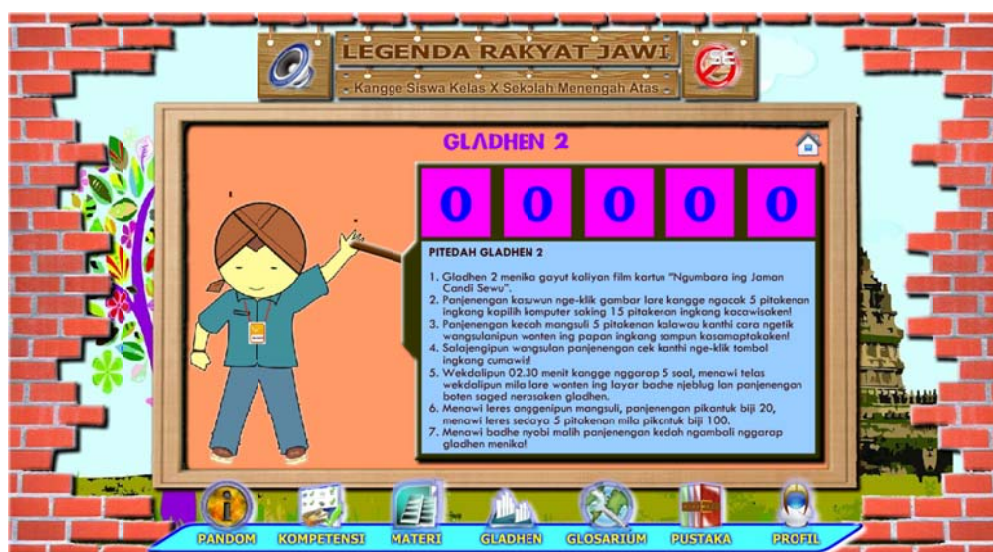
b) Tata panyeratan lan basa pitedah gladhen 1 lan gladhen 2

(1) Tampilan saderengipun dipundandosi

Tampilan tata panyeratan lan basa pitedah galdhen 1 lan gladhen 2 miturut dosen ahli materi taksih ketingal kirang ringkes, kepanjangan, saha basanipun mubeng-mubeng. Babagan ingkang kirang prelu dipunjlentrehaken ugi dipunserat ing pitedah cara nggarap gladhen menika. Dosen ahli materi paring pamrayogi supados pitedah gladhen menika langkung efektif lan efisien, mila pitedahipun menika dipundandosi malih basanipun supados ukaranipun cekak aos ananging pangangge media bilih maos pitedah menika sampun mudhengi kadospundi cara anggenipun nggarap gladhen menika.



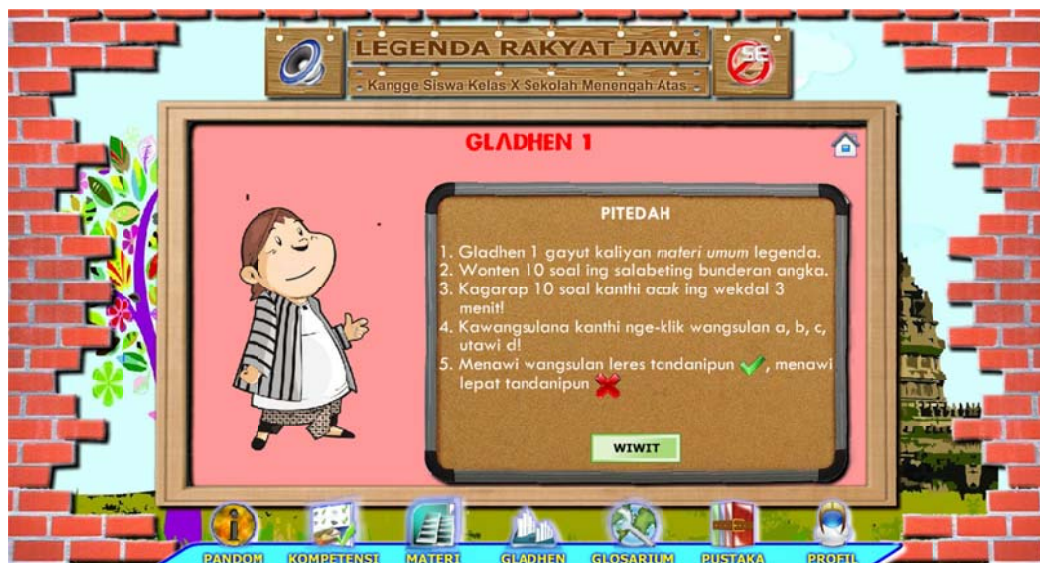
Gambar 8: Tampilan tata panyeratan lan basa pitedah gladhen 1 saderengipun dipundandosi



Gambar 9: Tampilan tata panyeratan lan basa pitedah gladhen 2 saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Tampilan sasampunipun dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Panyeratan pitedah gladhen 1 saha pitedah gladhen 2 sampun ringkes lan cekak aos satemah pangangge *media* sampun mudheng cara anggenipun nggarap gladhen 1 saha gladhen 2 mawi basanipun sasampunipun maos pitedah menika. Tampilanipun ugi katingal langkung ringkes, saha anggenipun maos pitedahipun saged langkung cepet amargi namung ringkes saengga nyingkat wekdal.



Gambar 10: *Tampilan* tata panyeratan lan basa pitedah gladhen 1 sasampunipun dipundandosi



Gambar 11: Tampilan tata panyeratan lan basa pitedah gladhen 2 sasampunipun dipundandosi

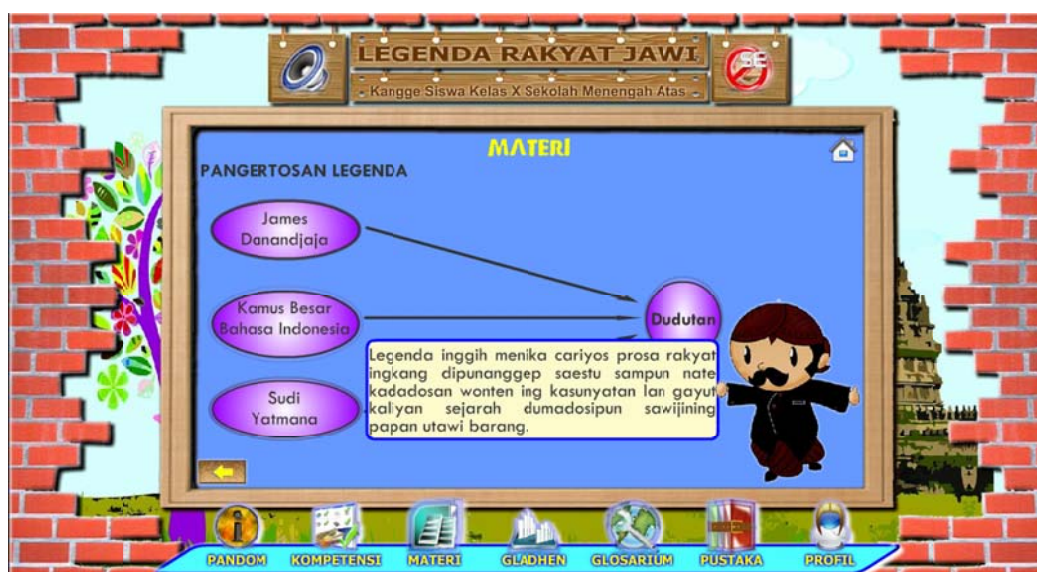
3) Andharaning Materi Pangertosan Legenda

Dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados wonten ing andharaning *materi* pangertosan legenda menika dipunjumbuhaken kaliyan irah-irahanipun, inggih menika pangertosan legenda rakyat Jawi. Wonten ing *media* menika saweg kaandharaken pangertosan legenda kanthi umum saking pinten-pinten *ahli*. Langkung saenipun bilih wonten ing pangertosan ingkang sampun kaandharaken pangertosan kanthi umum saking pinten-pinten *ahli*, lajeng dipundamel dudutan pangertosan legenda rakyat Jawi.

(a) Tampilan saderengipun dipundandosi

Tampilan saderengipun dipundandosi materi pangertosan legenda taksih kaandharaken pangertosan legenda kanthi umum miturut mapinten-pinten *ahli* saha dudutan pangertosan legenda saking mapinten-pinten ahli kasebut, dereng

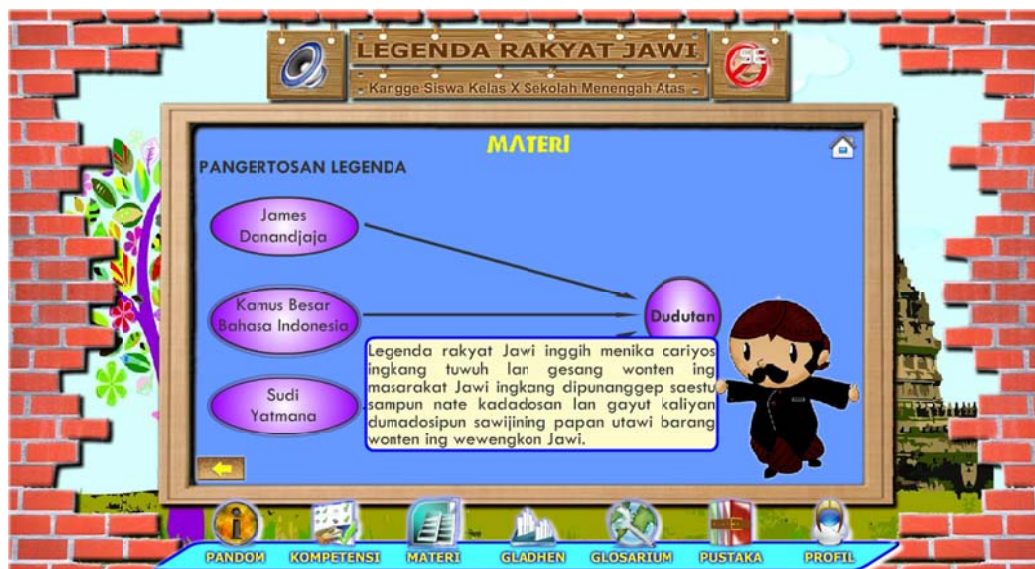
ngewrat pangertosan legenda rakyat Jawi. Dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados dudutan pangertosan legenda dipundamel dados dudutan pangertosan legenda rakyat Jawi supados jumbuh kaliyan irah-irahan *media* pasinaon. Jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*, panaliti ndandosi *materi* pangertosan legenda rakyat Jawi menika.



Gambar 12: Tampilan menu materi pangertosan legenda saderengipun dipundandosi

(b) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli materi*, lajeng andharan dudutan pangertosan legenda sampun ewah dados dudutan pangertosan legenda rakyat Jawi. Kanthi makaten, andharan *materi* pangertosan legenda rakyat Jawi sampun jumbuh kaliyan irah-irahan *media* pasinaon.



Gambar 13: Tampilan materi pangertosan legenda rakyat Jawi sasampunipun dipundandosi

4) Tata Panyeratan lan Basa Glosarium

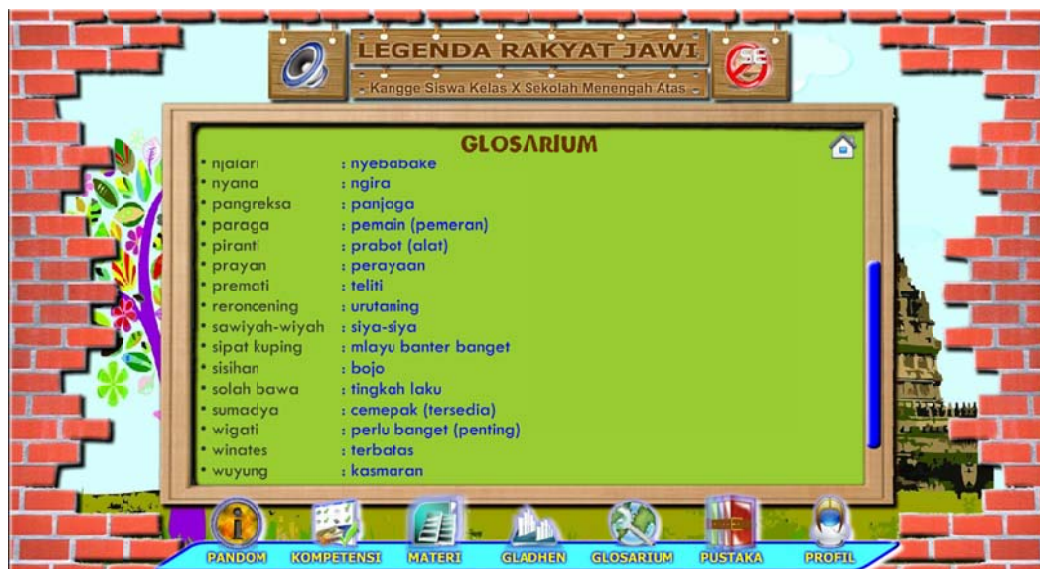
Wonten ing *menu glosarium*, pinten-pinten tembung wonten ingkang dipuntegesi ngginakaken basa sanes (basa Indonesia) supados siswa langkung gampil anggenipun mudhengi tegesing tembung menika. Andharaning teges tembung ingkang ngginakaken basa sanes menika taksih wonten ingkang kacithak biasa (*tegak*). Dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados basa sanes ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* menika kacithak miring, amargi basa utama ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* inggih menika basa Jawi.

(a) Tampilan saderengipun dipundandosi

Saderengipun dipunrevisi wonten pinten-pinten tembung saking basa sanes (basa Indonesia) ingkang kacithak *tegak*.



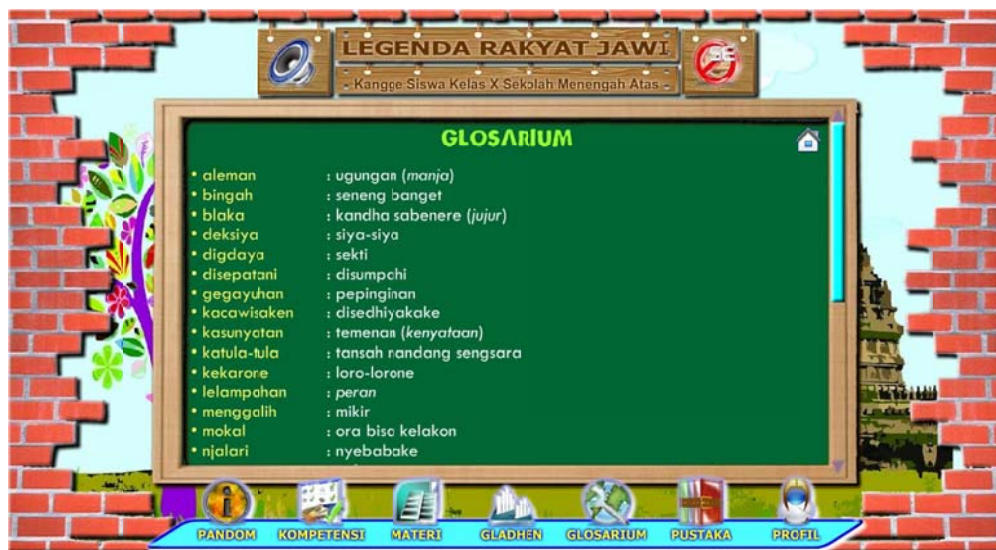
Gambar 14: Tampilan glosarium saderengipun dipundandosi (kaca 1)



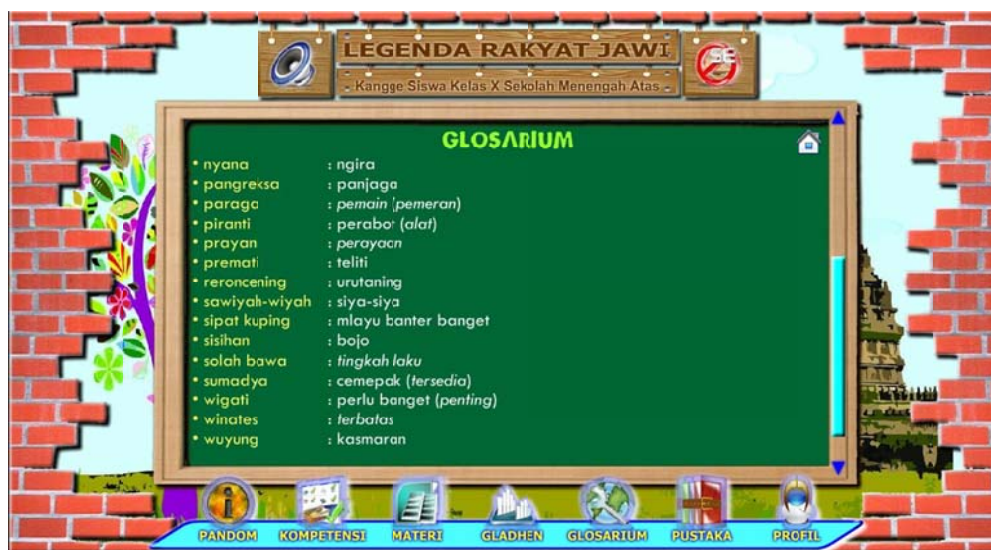
Gambar 15: Tampilan glosarium saderengipun dipundandosi (kaca 2)

(b) *Tampilan sasampunipun dipundandosi*

Dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados tembung-tembung saking basa sanes menika dipuncithak miring kangge nengeri saha mbedakaken bilih tembung ingkang kacithak miring menika basa ingkang beda kaliyan basa ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media* inggih menika basa Jawi. Lajeng pangripta ndandosi *media* menika jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli materi*. Sasampunipun *media* dipundandosi, tembung-tembung ing salebeting *glosarium* ingkang kapendhet saking basa sanes sampun kacithak miring.



Gambar 16: *Tampilan glosarium sasampunipun dipundandosi (kaca 1)*



Gambar 17: Tampilan glosarium sasampunipun dipundandosi (kaca 2)

b. Evaluasi dening Dosen Ahli Media

Adhedhasar pambiji saking *validasi* dening dosen *ahli media*, lajeng pikantuk pamrayogi ingkang dipun-ginakaken kangge ndadosi perangan-perangan tartamtu supados *media* pasinaon ingkang dipundamel dados *media* ingkang nggadhahi *kualitas* ingkang sae saha saged dipun-ginakaken kangge piwulangan. *Evaluasi* kasebut antawisipun kados makaten.

1) Pembenahan Tampilan Awal (Home)

Wonten ing *tampilan awal media* pasinaon (*home*), sawingkingipun seratan irah-irahan *media* dipuncaosi *background* werni pethak ingkang samar-samar (*blur*). Ancasipun supados *background* dhasar *media* ingkang arupi gambar candi Prambanan boten katutup kaliyan *background* seratan irah-irahan “*Multimedia Interaktif Legenda Rakyat Jawi kangge Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas*”. Miturut dosen *ahli media* *background* werni pethak saking

seratan irah-irahan menika kirang *soft*, saha nutupi *background* dhasar gambar taneman ingkang wonten ing candi Prambanan. Perkawis menika ingkang ndadosaken kirang endahing *tampilan awal media* menika.

(a) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Background blur kangge landhesan seratan irah-irahan “*Multimedia Interaktif Legenda Rakyat Jawi kangge Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas*” taksih ketingal cetha sanget saengga nutupi gambar ron-ronan taneman ingkang wonten ing *background* dhasar *media* inggih menika gambar candi Prambanan. Menawi dipunpriksani dados ketingal kirang endah lan kirang nyatu antawisipun gambar kaliyan seratan.



Gambar 18: *Tampilan Awal (Home) media* pasinaon saderengipun dipundandosi

(b) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Miturut pamrayogi saking dosen *ahli media* supados warni pethak ingkang kangge *background* seratan irah-irahan menika dipundamel langkung *soft*, saengga langkung nyatu kaliyan *background* dhasar *media* ingkang arupi gambar candi prambanan lan langkung endah bilih dipunpriksani. Sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi, pramila *tampilan awal media* pasinaon sampun katingal nyatu antawis gambar *background* kaliyan seratan irah-irahanipun.



Gambar 19: *Tampilan awal (home) media* pasinaon sasampunipun dipundandosi

2) *Tampilan* Pitedah Gladhen Dipunpisah kaliyan Pilihan Nomer Soal

Wonten ing gladhen 1, *tampilan awal* gladhen ngewrat pitedah gladhen saha bunderan-bunderan nomer soal ingkang saged dipunpilih. Miturut dosen *ahli*

media, *tampilan* menika kirang sae, amargi pitedah medal teras wonten ing *tampilan* sabibaripun nggarap soal. Pitedah menika boten prelu *tampil* malih menawi sampun nggarap soal. Langkung *efektif* bilih pitedah menika dipundamel wonten ing *layer* piyambak lajeng bunderan nomer pilihan soal wonten ing *layer* piyambak.

(a) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Tampilan awal wonten ing gladhen 1 ngewrat pitedah gladhen 1 saha bunderan-bunderan pilihan soal. Pitedah saha bunderan nomer pilihan soal taksih dipundadosaken satunggal *layer*.

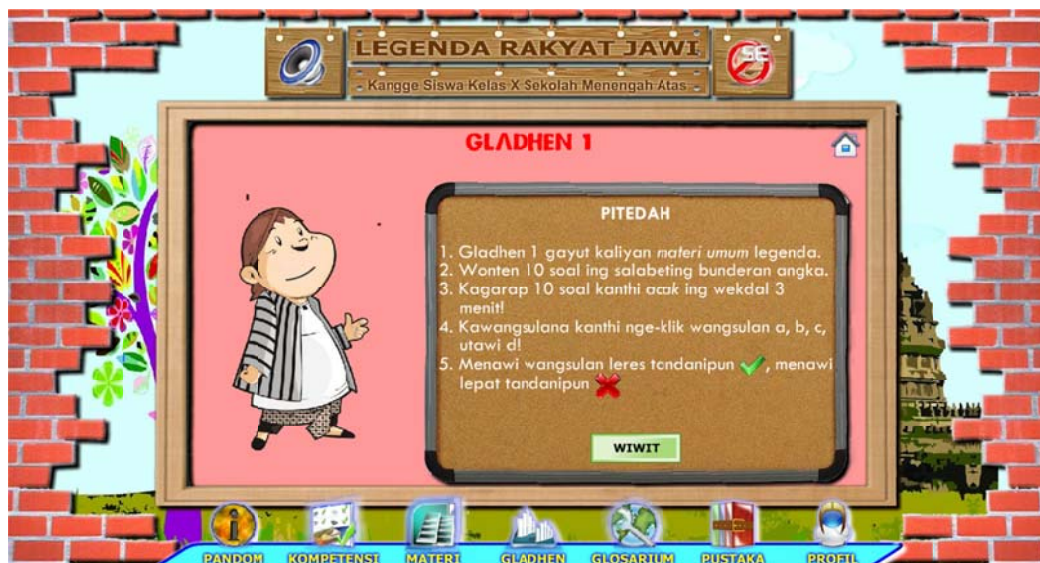


Gambar 20: *Tampilan awal* gladhen 1 saderengipun dipundandosi

(b) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Dosen *ahli media* paring pamrayogi supados *layer awal* gladhen 1 menika, pitedah gladhen dipunpisah kaliyan bunderan nomer soal. Dadosipun

pitedah gladhen 1 wonten ing *layer* piyambak lan bunderan nomer soal ugi wonten ing *layer* piyambak. Pitedah ingkang sampun dipunwaos boten prelu *tampil* malih amargi ugi pitedah boten prelu dipunwaos malih dhateng pangangge *media* nalika sasampunipun garap satunggal soal lan badhe nerasaken soal salajengipun, mila supados *efisien* langkung sae bilih dipunpisah. Sasampunipun *media* dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli media* mila *tampilan awal* gladhen 1 namung ngewrat pitedah gladhen 1 lan *layer* salajengipun ngewrat bunderan nomer pilihan soal.



Gambar 21: Tampilan awal gladhen 1 sasampunipun dipundandosi (layer 1 gladhen ngewrat pitedah gladhen)



Gambar 22: Tampilan awal gladhen 1 sasampunipun dipundandosi (layer 2 gladhen ngewrat bunderan nomer pilihan soal)

3) Tampilan Tandha Leres lan Lepat wonten ing Gladhen 1 sarta Gladhen 2

Wonten ing gladhen 1 sarta gladhen 2 ing *media* pasinaon menika, sabibaripun pangangge *media* mangsuli soal lajeng kanthi *otomatis* medal katrangan menapa wangsulanipun leres utawi lepat. Tandha wangsulan leres utawi lepat menika mawi seratan “jawaban leres” utawi “jawaban lepat” wonten ing *layer* ingkang beda saking *layer* soal ingkang dipuntampilaken. Miturut dosen *ahli media*, katrangan menika kirang *efektif* sarta mbucal wekdal satemah gladhen menika kawates kaliyan wekdal. Dados bilih dipunpingaken kaliyan jumlah soal sampun mbucal wekdal kathah ingkang sejatosipun wekdalipun saged kangge nggarap soal sanesipun. Dosen *ahli media* paring pamrayogi supados katrangan leres lan lepatipun wangsulan dipundamel wonten ing *layer* soal kanthi tandha

centhang menawi wangsulanipun leres utawi tandha silang bilih wangsulanipun lepat.

(a) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Miturut dosen *ahli media*, katrangan wangsulan leres utawi wangsulan lepat ingkang *otomatis* medal sabibaripun pangangge *media* mangsuli pitakenan wonten ing gladhen 1 saha gladhen 2 menika kirang *efisien*, amargi medal wonten ing *layer* piyambak, boten dados satunggal kaliyan *layer* soal. Katrangan medal wonten ing *layer* ingkang beda kaliyan *layer* soal saha tembung katranganipun leres utawi lepat kirang *praktis*.



Gambar 23: *Tampilan* katrangan leres gladhen 1 saderengipun dipundandosi



Gambar 24: *Tampilan* katrangan lepat gladhen 1 saderengipun dipundandosi



Gambar 25: *Tampilan* katrangan leres gladhen 2 saderengipun dipundandosi



Gambar 26: Tampilan katrangan lepat gladhen 2 saderengipun dipundandosi

(b) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

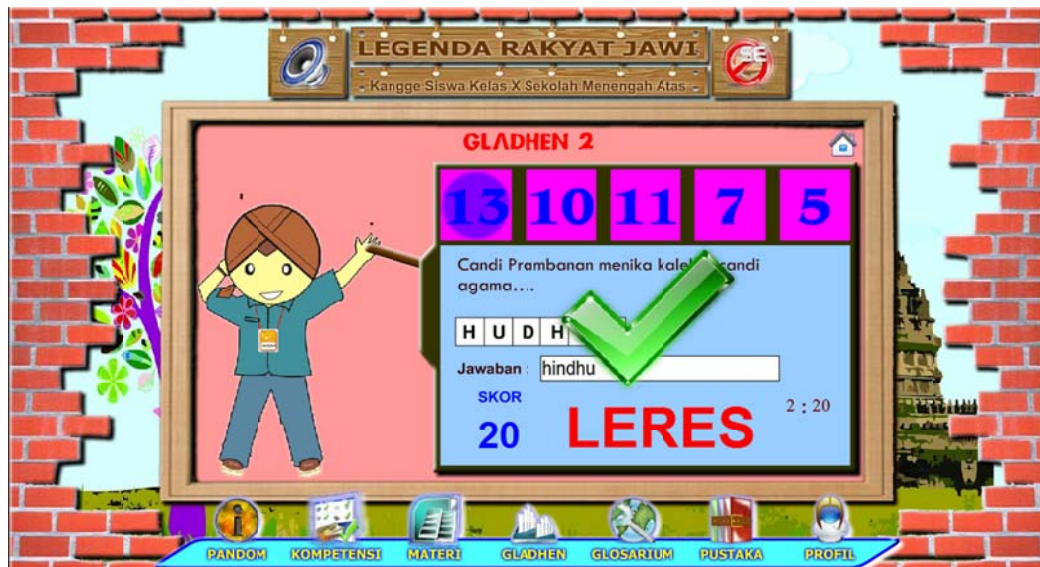
Dosen *ahli media* paring pamrayogi supados katrangan leres utawi lepat saking wangsulan soal ingkang kagarap langkung *efektif* lan *efisien* bilih dipungantos ngginakaken tandha centhang bilih wangsulanipun leres saha tandha silang bilih wangsulanipun lepat. Tandha menika medal wonten ing *layer* ingkang sami kaliyan *layer* soal, supados langkung cepet saha *praktis*. Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, tampilanipun katrangan leres sampun kagantos tandha centhang werni ijem saha wangsulan lepat sampun kagantos tandha silang werni abrit ingkang tuwuh sasampunipun soal dipunwangsul dhateng pangangge *media* wonten ing *layer* soal.



Gambar 27: *Tampilan* katrangan leres gladhen 1 sasampunipun dipundandosi



Gambar 28: *Tampilan* katrangan lepat gladhen 1 sasampunipun dipundandosi



Gambar 29: *Tampilan* katrangan leres gladhen 2 sasampunipun dipundandosi



Gambar 30: *Tampilan* katrangan lepat gladhen 2 sasampunipun dipundandosi

4) Efisiensi Tombol “lajeng” wonten ing Gladhen 1 sarta Gladhen 2

Wonten ing gladhen 1 sarta gladhen 2 ing *media* pasinaon menika, sabibaripun pangangge *media* mangsuli salah satunggaling soal lajeng kanthi *otomatis* medal katrangan *tombol* “lajeng” kangge nerasaken soal ingkang badhe kagarap. Salajengipun kedah dipun-klik *tombol* “lajeng” bilih badhe nglajengaken nggarap soal ingkang salajengipun. Miturut dosen *ahli media*, *tombol* “lajeng” menika kirang *efisien*, ruwet, saha mbucal wekdal satemah gladhen menika kawates kaliyan wekdal. Dados bilih pangangge *media* kedah nge-klik *tombol* lajeng rumiyin, wekdalipun sampun suda kangge *proses* dhateng soal salajengipun. Dosen *ahli media* paring pamrayogi supados *tombol* “lajeng” menika dipunicali kemawon. Dados sabibaripun pangangge *media* mangsuli soal ingkang dipunpilih lajeng medal tandha leres utawi lepatipun, lajeng kanthi *otomatis* sampun wangsul wonten ing pilihan nomer soal ingkang badhe kagarap malih wonten ing gladhen 1 saha *otomatis* nerasaken wonten ing soal salajengipun wonten ing gladhen 2, boten prelu nge-klik *tombol* “lajeng”. Menika ndadosaken pangangge *media* langkung cepet anggenipun nggarap soal.

(a) Tampilan saderengipun dipundandosi

Wonten ing gladhen 1 saha 2 menika kanthi *otomatis* medal *tombol* “lajeng” sabibaripun pangangge *media* mangsuli pitakenan. Ginanipun kangge nerasaken wonten ing soal salajengipun bilih *tombol* menika dipun-klik.



Gambar 31: *Tampilan tombol “lajeng” gladhen 1 saderengipun dipundandosi (layer katrangan wangsulan leres)*



Gambar 32: *Tampilan tombol “lajeng” gladhen 1 saderengipun dipundandosi (layer katrangan wangsulan lepat)*



Gambar 33: Tampilan tombol “lajeng” gladhen 2 saderengipun dipundandosi (layer katrangan wangsulan leres)



Gambar 34: Tampilan tombol “lajeng” gladhen 2 saderengipun dipundandosi (layer katrangan wangsulan lepat)

(b) *Tampilan sasampunipun dipundandosi*

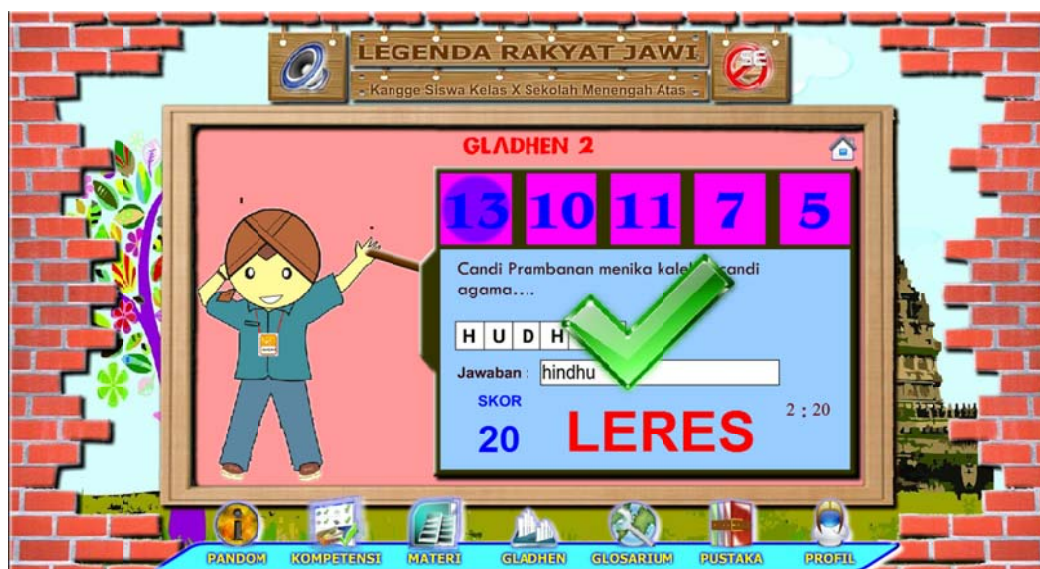
Miturut dosen *ahli media*, tombol “lajeng” menika dipunicali kemawon amargi boten *efisien*. Langkung sae bilih anggenipun nerasaken soal salajengipun menika boten prelu nge-klik tombol lajeng, ananging kanthi *otomatis* sampun nglajengaken wonten ing soal sanesipun sabibaripun medal katrangan leres utawi lepatipun wangsulan, supados boten mbucal wekdal ingkang kawates kangge nggarap soal. Tampilan tombol “lajeng” ing gladhen dipunicali sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, ananging kanthi *otomatis* sasampunipun pangangge *media* mangsuli soal medal katrangan leres utawi lepatipun wangsulan salajengipun sampun medal *tampilan* soal ingkang salajengipun.



Gambar 35: *Tampilan tombol “lajeng” ical ing gladhen 1 sasampunipun dipundandosi (layer katrangan wangsulan leres)*



Gambar 36: Tampilan tombol “lajeng” ical ing gladhen 1 sasampunipun dipundandosi (layer katrangan wangsulan lepat)



Gambar 37: Tampilan tombol “lajeng” ical ing gladhen 2 sasampunipun dipundandosi (layer katrangan wangsulan leres)



Gambar 38: Tampilan tombol “lajeng” ical ing gladhen 2 sasampunipun dipundandosi (layer katrangan wangsulana lepat)

5) Komposisi Werni Seratan Jumbuh kaliyan Kelompokipun (Werni Langit utawi Werni Bumi)

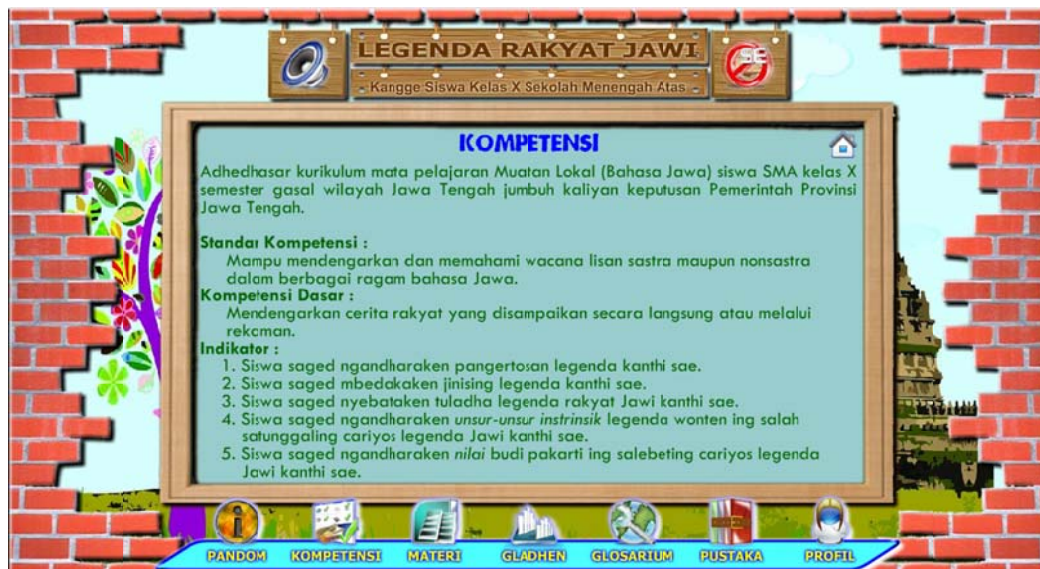
Wonten ing *media* wonten mapinten-pinten seratan ingkang werninipun nabrak utawi campuran saking werni langit (biru, ungu) saha werni bumi (abrit, ijem, jene, coklat). Werni ingkang campur kados mekaten menika dipunraos dosen *ahli media* kirang endah saha ketingal rame sanget. Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih werni seratan langkung sae dipundamel satunggal kelompok werni ing satunggaling *layer media*, inggih menika kelompok werni langit kemawon utawi kelompok werni bumi kemawon.

(a) Tampilan saderengipun dipundandosi

Werni seratan wonten ing saben *layer* ing *media*, antawisipun werni seratan irah-irahan saha werni seratan andharan katranganipun taksih campur bawur antawis werni kelompok langit saha werni kelompok bumi.



Gambar 39: *Tampilan werni seratan ing layer menu pandom cara ngginakaken media* saderengipun dipundandosi



Gambar 40: *Tampilan werni seratan ing layer menu kompetensi* saderengipun dipundandosi



Gambar 41: *Tampilan werni seratan irah-irahan ing layer menu materi saderengipun dipundandosi*



Gambar 42: *Tampilan werni seratan ing layer menu gladhen saderengipun dipundandosi*



Gambar 43: Tampilan werni seratan ing layer menu glosarium saderengipun dipundandosi



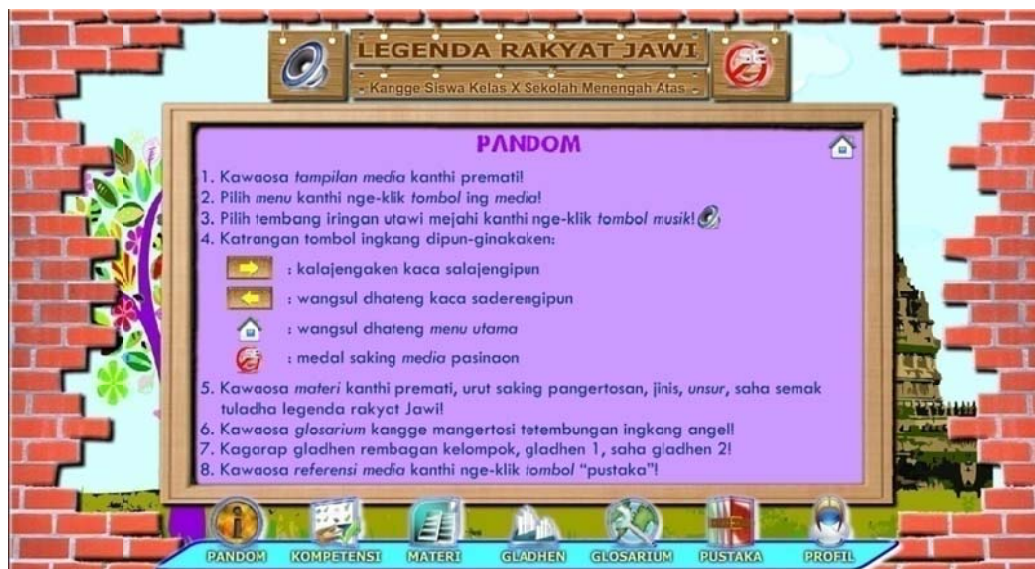
Gambar 44: Tampilan werni seratan ing layer menu daftar pustaka saderengipun dipundandosi



Gambar 45: *Tampilan werni seratan ing layer menu profil saderengipun dipundandosi*

(b) *Tampilan sasampunipun dipundandosi*

Dosen *ahli media* paring pamrayogi dhateng *tampilan komposisi werni* wonten ing satunggaling *layer* menika langkung sae bilih dipundamel satunggal *nada*, satunggal kelompok werni kemawon, inggih menika kelompok werni bumi (abrit, jene, coklat, ijem) utawi kelompok werni langit (biru sepuh, biru enem, ungu). Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, werni seratan sasampunipun dipundandosi sampun miturut kaliyan kelompokipun werni inggih menika werni kelompok langit utawi werni kelompok bumi kemawon wonten ing satunggaling *layer*. *Tampilan werni seratan irah-irahan saha katranganipun sampun boten ketingal rame sanget, ananging sampun katingal senada saha soft.*



Gambar 46: Tampilan werni seratan ing layer menu pandom cara ngginakaken media sasampunipun dipundandosi



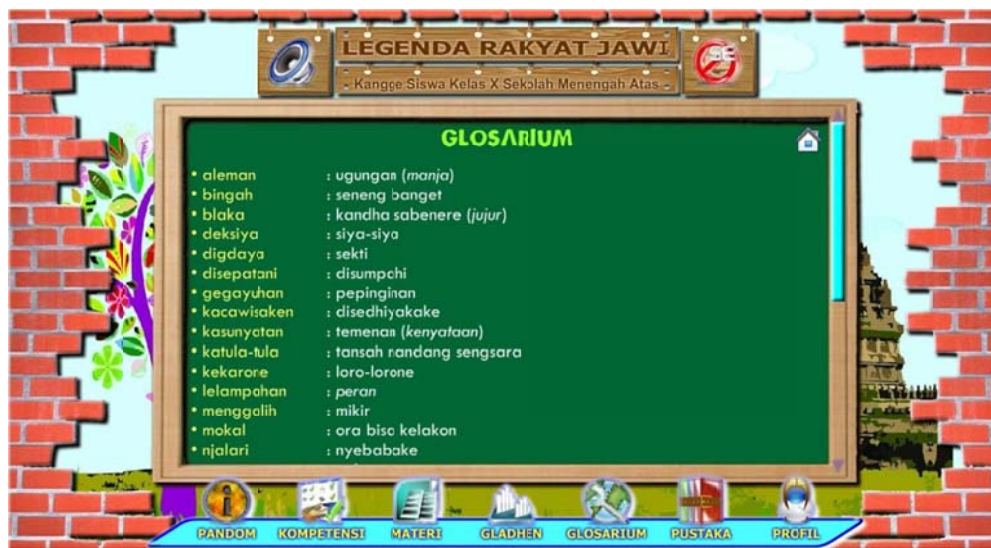
Gambar 47: Tampilan werni seratan ing layer menu kompetensi sasampunipun dipundandosi



Gambar 48: *Tampilan werni seratan ing layer menu materi sasampunipun dipundandosi*



Gambar 49: *Tampilan werni seratan ing layer menu gladhen sasampunipun dipundandosi*



Gambar 50: Tampilan werni seratan ing layer menu glosarium sasampunipun dipundandosi



Gambar 51: Tampilan werni seratan ing layer menu daftar pustaka sasampunipun dipundandosi



Gambar 52: Tampilan werni seratan ing *layer menu* profil sasampunipun dipundandosi

3. Tampilan Akhir Media Pasinaon Interaktif Nyemak Legenda Rakyat Jawi

Adhedhasar asiling *validasi* dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* pramila ngasilaken *tampilan akhir media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi. *Tampilan akhir media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi dipunpikantuk sasampunipun nglampahi *tahap validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*, lan pambiji saking guru basa Jawi. *Tampilan akhir media* menika sampun nglampahi mapinten-pinten *revisi* saengga ngasilaken *media pasinaon* ingkang nggadhahi *kualitas* sae sarta *layak* dipun-ginakaken wonten ing piwulangan. Wondene asiling *tampilan akhir media pasinaon* menika saged dipunpirsani wonten ing *CD (Compact Disk) Media Pasinaon Interaktif Nyemak Legenda Rakyat Jawi*, utawi wonten ing *lampiran* babagan *tampilan media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi kaca 204 dumugi kaca 239.

4. Kaluwihan saha Kakirangan *Media Pasinaon Interaktif* Nyemak Legenda Rakyat Jawi

Media pasinaon interaktif nyemak legenda rakyat Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* gadhah kaluwihan saha kakirangan. Kaluwihan saha kakirangan dipunandharaken kados makaten.

a. Kaluwihan *Media Pasinaon Interaktif* Nyemak Legenda Rakyat Jawi

- (1) *Media* menika *layak* dipun-ginakaken minangka sarana wonten salebeting *proses* piwulangan nyemak legenda rakyat Jawi. Layakipun *media* menika saged dipunmangertosi saking biji *kualitas media* mawi *validasi* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, biji saking guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa kelas X ingkang pikantuk rata-rata *prosentase* 87,29% lan kagolong *kategori* sae sanget.
- (2) *Media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi saged dipun-ginakaken minangka sarana sinau kanthi mandhiri menapadene kelompok tumrap siswa, wonten ing sekolah menapadene wonten ing griya.
- (3) *Media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi ingkang arupi *CD (Compaq Disc)* menika saged dipun-ginakaken wonten ing sedaya komputer, sinaosa boten wonten *aplikasi Adobe Flash*ipun utawi *versi Adobe Flash*ipun beda langkung enggal.
- (4) Sedaya *format* wonten salebeting *media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi mawi *aplikasi Adobe Flash* menika boten ewah sinaosa dipunsetel wonten ing komputer sanes. Umpaminipun wonten ing babagan aksara (*font*) ingkang dipun-ginakaken wonten ing *media*, bilih komputer ingkang kangge

nyetel *media* menika boten gadhah aksaranipun, ananging nalika dipunsetel aksaranipun tetep boten ewah.

- (5) *Media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika saged dipunginakaken wonten ing piwulangan mawi *LCD (Liquid Crystal Display)*, bilih cacahipun komputer wonten ing sekolahan winates menapadene sekolah boten gadhah *laboratorium* komputer.
- (6) *Tampilan media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika narik kawigatosan siswa awit saking wontenipun gambar saha *efek* swanten ingkang *animatif*, sarta *film kartun* legenda candi Sewu ingkang lucu.
- (7) Gampil anggenipun ngginakaken *media* menika awit wontenipun pandom panganggenipun *media*.
- (8) Pangangge *media* saged mangertosi kaprigelanipun nyinau *materi* saking gladhen ing salebeting *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi. Pangangge *media* langsung mangertosi leres lan lepatipun anggenipun nggarap soal gladhen, sarta biji ingkang dipunpikantuk.

b. Kakirangan *Media Pasinaon Interaktif* Nyemak Legenda Rakyat Jawi

Jawi

- 1) *Media* pasinaon menika mbetahaken komputer utawi *laptop* anggenipun nglampahaken *aplikasi*, mila bilih sekolah utawi pangangge *media* boten gadhah komputer utawi *laptop* ateges *media* menika boten saged dipunginakaken.

- 2) *Media* pasinaon menika mbetahaken komputer kangge nglampahaken *media*, lan komputer menika dipunsengkuyung listrik kangge nguripaken, pramila bilih listrikipun pejah, *media* menika boten saged dipunlampahaken.
- 3) *Media* pasinaon menika mbetahaken *sound system* kangge mirengaken swanten *film kartun* minangka tuladha cariyos legenda candi Sewu sarta *efek-efek* swanten saking *media*. Bilih saben komputer boten dipunsengkuyung *earphone* mila siswa kirang *maksimal* anggenipun sinau mandhiri ngginakaken *media* menika. Prekawis menika saged dipunprantasi kanthi ngginakaken *sound system speaker aktif* ingkang dipunsambungaken dhateng komputer guru.

BAB V **PANUTUP**

A. Dudutan

Panaliten ingkang dipunlampahi menika kalebet jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Panaliten *Research and Development (R&D)* inggih menika panaliten ingkang dipunlampahi kanthi cara-cara tartamtu, satemah saged ngasilaken setunggal *produk*. *Produk* ingkang dipunasilaken inggih menika *media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi ingkang awujud *CD (Compact Disk)*. Wondene anggenipun damel *media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika ngginakaken *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* kanthi nglampahi *tahap-tahap* ingkang sampun katamtokaken. Adhedhasar asiling panaliten saha pirembaganipun, nedahaken bilih:

1. Cara damel *media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi mawi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* ing panaliten menika wonten 5 tahap, ing antawisipun *tahap analisis*, *tahap damel desain media*, *tahap damel media pasinaon*, *tahap validasi saha ujicoba*, lan *tahap pungkasaning media*.
2. *Validasi kualitas media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi mawi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Biji *kualitas media* saking dosen *ahli materi* pikantuk *prosentase* 86,95% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Biji *kualitas media* saking dosen *ahli media* pikantuk *prosentase* 80% ingkang kagolong *kategori* sae.

3. Pambiji *kualitas media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi dening guru basa Jawi pikantuk *prosentase* 94% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Biji adhedhasar saking sedaya *angket* pamanggih siswa tumrap *media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi pikantuk *prosentase* 88,19% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget.

Adhedhasar pambiji *kualitas media* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, lan pamanggih siswa, lajeng pikantuk rata-rata *prosentase* saking sedaya pambiji inggih menika 87,29% ingkang kagolong *kategori* sae sanget. Kanthi menika, nedahaken bilih *media pasinaon* ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa. *Media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika saged dipun-ginakaken minangka sarana wonten ing salebeting pasinaon saha saged dipun-ginakaken sarana sinau siswa kanthi mandhiri wonten ing griya. Kanthi *media* menika, siswa langkung gampil anggenipun mangertosi *materi* piwulangan legenda rakyat Jawi. Bab menika saged dipunpriksani saking asiling *evaluasi* siswa. *Prosentase* siswa ingkang bijinipun ≥ 75 utawi saged nggayuh *standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)* ingkang sampun dipuntemtoaken sekolah inggih menika 82,26%.

B. Implikasi

Media pasinaon ingkang dipundamel saged dipun-ginakaken minangka *inovasi* piwulangan ingkang nderek majenging jaman saha *teknologi (up to date)* kanthi wujud *media pasinaon interaktif* mawi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional*. Kajawi makaten, *media pasinaon* kasebut ugi saged dados panjurung tumrap siswa supados langkung remen sinau piwulangan basa Jawi

mliginipun *materi* legenda rakyat Jawi, satemah saged ngindhakaken kaprigelan siswa anggenipun mangertosi *materi* legenda rakyat Jawi saha saged nggayuh asil ingkang sae.

Adhedhasar *validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa, *media* pasinaon ingkang dipundamel kagolong *kategori* sae sanget. Cacahipun komputer ingkang winates boten dados pepalang tumrap panganggenipun *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi. *Media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi saged dipun-ginakaken kanthi cara *klasikal* wonten ing kelas mawi ngginakaken *LCD (Liquid Crystal Display)*, sarta saged ugi dipun-ginakaken siswa kangge sinau kanthi cara mandhiri wonten ing griya.

C. Pamrayogi

Saking dudutan wonten ing nginggil, pramila pamrayoginipun inggih menika:

1. Guru saged ngginakaken *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi minangka *media alternatif* wonten ing piwulangan
2. Panaliti sanesipun saged damel *media* pasinaon ing *materi* legenda rakyat Jawi utawi *materi* sanesipun mawi *aplikasi Adobe Flash versi* ingkang langkung enggal, satemah saged ngasilaken *media* ingkang langkung sae, *kreatif*, lan *inovatif*
3. Siswa saged ngginakaken *media* pasinaon *interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi menika kangge sinau kanthi mandhiri wonten griya.

KAPUSTAKAN

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budi, Ronald. 2011. *Heaving Fun with Adobe Flash Proffesional CS5*. Yogyakarta: Penerbit Skripta.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Ed.1, Cet. 1. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dinas Pendidikan. 2011. *Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk Jenjang Pendidikan SMA/ SMALB/ SMK/ MA Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah*. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.
- Gagne, R.M. & Briggs, L.J. (1979). *Principle of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Wiston.
- Geisert, P. & Futrell, M.K. (1995). *Teacher, Computers, and Curriculum*. Needham: A Simon & Schuster Company.
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni
- Heinich, R. (et al) (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs, NJ: A Simon & Schuster Company.
- _____. (1993). *Instructional Media and Technologies of Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Latuheru, 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Meliana Wijayanti. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Titi Laras Tembang Macapat Dhandhanggula Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Skripsi Program Sarjana*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa, FBS UNY.
- Nasution, S. 1999. *Teknologi Pendidikan*. Ed.1, Cet. 2. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Nurvia Ariyanti. 2008. Keefektifan Media Film Kartun Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan. *Skripsi Program Sarjana*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Palmer, Anne dan Jeanine (1996). *Multimedia in the Classroom*. Needham: A. Simon & Schuster.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Groningen, Batavia: J.B. Wolters Uitgevers-Maatschappij.
- Pramono, Andi. 2006. *Macromedia Flash*. Yogyakarta. Yogyakarta: Andi
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi.
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa”. *Diktat*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

KEPUTUSAN GUBERNUR JAWA TENGAH

NOMOR : 423.5/ 27 / 2011

TANGGAL : 7 April 2011

**KURIKULUM MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL (BAHASA JAWA)
UNTUK JENJANG PENDIDIKAN SMA/SMALB/SMK/MA NEGERI DAN SWASTA
DI PROVINSI JAWA TENGAH**

**A. STANDAR ISI MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL (BAHASA JAWA)
SMA/SMALB/SMK/MA :**

1. Kelas : X (Sepuluh), Semester : 1 (Satu)

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1.	MENDENGARKAN Mampu mendengarkan dan lisan memahami wacana sastra lisan sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa Jawa.	1.a Mendengarkan pengumuman kegiatan kemasyarakatan 1.b Mendengarkan cerita pengalaman yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman dalam ragam bahasa krama 1.c Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman
2.	BERBICARA Mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan secara lisan sastra maupun nonsastra dengan menggunakan berbagai ragam dan <i>unggah-ungguh</i> bahasa Jawa.	2.a Berdialog menggunakan parikan/wangsalan 2.b Bercerita pengalaman yang mengesankan dalam ragam krama 2.c Berdialog mengenai cerita rakyat
3.	MEMBACA Mampu membaca dan memahami bacaan sastra maupun nonsastra, berhuruf Latin maupun Jawa dengan berbagai keterampilan dan teknik membaca.	3.a Membaca pemahaman wacana nonsastra tentang budaya Jawa 3.b Membaca pemahaman wacana berhuruf Jawa 10 – 15 kalimat 3.c Membaca indah geguritan
4.	MENULIS Mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan dalam berbagai jenis karangan sastra maupun nonsastra menggunakan berbagai ragam bahasa Jawa sesuai dengan <i>unggah-ungguh</i> dan menulis dengan huruf Jawa.	4.a Menulis ringkasan wacana nonsastra tentang budaya Jawa 4.b Menulis wacana sederhana menggunakan huruf Jawa 4.c Menulis geguritan

SILABUS BAHASA JAWA

KELAS X SEMESTER 1

Nama Sekolah : SMK ABDI NEGARA MUNTILAN

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas : X

Semester : Gasal

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Standar Kompetensi :

MENDENGARKAN

Mampu mendengarkan dan lisan memahami wacana astra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa Jawa

No	KD	Indikator	Materi Pokok	Strategi Belajar	Alokasi Waktu	Sumber Bahan	Penilaian		
							Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Soal
1.3	Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara	a. Siswa saged ngandharaken pangertosan legenda kanthi leres. b. Siswa saged	Cerita Rakyat Legenda Candi Sewu	a. Eksplorasi: ❖ Kanthi <i>individual</i> siswa nyemak cariyos legenda rakyat Jawi	2 JP	Buku LKS, media pasinaon interaktif legenda	Tugas kelompok & Individu	<ul style="list-style-type: none"> • uraian bebas • pilihan ganda • jawaban 	1. Nilai budi pakarti menapa ing-

	langsung atau melalui rekaman	<p>mbedakaken jinising legenda kanthi leres.</p> <p>c. Siswa saged nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi kanthi leres.</p> <p>d. Siswa saged ngandharaken <i>unsur- unsur instrinsik</i> legenda wonten ing salah satunggaling cariyos legenda Jawi kanthi leres.</p> <p>e. Siswa saged ngandharaken <i>nilai</i> budi pakarti ing salebeting cariyo legenda Jawi kanthi leres.</p>		<p>b. Elaborasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ngandharaken pangertosan legenda ❖ Nyebataken saha mbedakaken jinising legenda ❖ Nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi miturut jinisipun ❖ Siswa ngandharaken malih wosing cariyo legenda Jawi ingkang sampun dipunpirsani kanthi cara lesan ❖ Ngandharaken <i>unsur- unsur instrinsik</i> legenda wonten ing cariyo legenda Jawi 		rakyat Jawi		singkat	<p>kang saged ka- pethik saking cariyo film kartun “Ngum- bara ing Jaman Candi Sewu”</p> <p>2. Tuladha cariyo rakyat ingkang kalebet</p>
--	-------------------------------------	--	--	--	--	-------------	--	---------	--

				❖ Ngandharaken <i>nilai</i> budi pakarti ing salebeting cariyos legenda Jawi c. Konfirmasi: ❖ Guru paring <i>umpan</i> <i>balik positif</i> dhateng asiling rembagan kelompok saha panyaruwe siswa ngengingi legenda rakyat Jawi ❖ Guru <i>ngamati</i> damelanipun saha <i>keaktifan</i> siswa ❖ Guru paring bebingah utawi <i>reward</i> dhateng					legenda inggih menika a. Andhe- andhe Lumut b. Asal- usul Kitha Banyu- wangi c. Timun Mas d. Nyi Rara Kidul 3. Bandung
--	--	--	--	---	--	--	--	--	---

				siswa ingkang wantun ngandharaken pamanggih saha panyaruwenipun ❖ Guru paring <i>motivasi</i> dhateng siswa ingkang dereng <i>aktif</i> wonten ing piwulangan					Bondow oso menika Ksatria saking Kerajaan
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK ABDI NEGARA MUNTILAN

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas/Prog/Semester : X/AK/Gasal

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Pertemuan ke- : -

Standar Kompetensi : MENDENGARKAN

Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan sastra maupun non sastra dalam berbagai ragam bahasa Jawa

Kompetensi Dasar : Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman

- Indikator :
1. Siswa saged ngandharaken pangertosan legenda kanthi leres.
 2. Siswa saged mbedakaken jinising legenda kanthi leres.
 3. Siswa saged nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi kanthi leres.
 4. Siswa saged ngandharaken *unsur-unsur instrinsik* legenda wonten ing salah satunggaling cariyos legenda Jawi kanthi leres.
 5. Siswa saged ngandharaken *nilai* budi pakarti ing salebeting cariyos legenda Jawi kanthi leres.

Ancasing Piwulangan :

1. Saged ngandharaken pangertosan legenda.
2. Saged mbedakaken jinising legenda.

3. Saged nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi.
4. Saged ngandharaken *unsur-unsur instrinsik* legenda wonten ing salah satunggaling cariyos legenda Jawi.
5. Siswa saged ngandharaken *nilai* budi pakarti ing salebeting cariyos legenda Jawi.

A. Materi Piwulangan

1. Pangertosan Legenda saha Legenda Rakyat Jawi

a. Miturut William R. Bascom

Legenda inggih menika cariyos *prosa rakyat* ingkang dipunanggep saestu sampun nate kadadosan ananging boten dipunanggep suci, legenda menika papan kadadosanipun wonten ing donya, paraganipun manungsa, ingkang kadhang kala nggadhahi sipat ingkang boten samesthinipun lan ugi asring kabiyantu kaliyan *makhluk* ghaib (James Danandjaja, 2007: 66).

b. Miturut Hasan Alwi wonten Kamus Besar Bahasa Indonesia

Legenda inggih menika cariyos rakyat jaman rumiyin ingkang wonten gayutanipun kaliyan kadadosan *sejarah* (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 651).

c. Miturut Sudi Yatmana

Legenda inggih menika cariyos ingkang gegandhengan kaliyan dumadosipun sawijining papan utawi barang (Sudi Yatmana, 2012: 38).

d. Dudutan Legenda Rakyat Jawi

Legenda Rakyat Jawi inggih menika cariyos *prosa rakyat* masarakat Jawi ingkang dipunanggep saestu sampun nate kadadosan wonten ing kasunyatan lan gayut kaliyan dumadosipun sawijining papan utawi barang wonten ing wewengkon Jawi.

2. Jinising Legenda

- a. **Legenda Keagamaan** → legenda tiyang-tiyang suci/ saleh, saumpaminipun cariyos para Wali Sanga minangka panyebar agami Islam wonten ing Jawi (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007: 67-71).

- b. **Legenda Alam Gaib** → legenda menika awujud cariyos ingkang dipunanggep saestu kadadosan wonten ing kasunyatan dhateng salah satunggaling tiyang. Ancasipun legenda menika kangge netegaken takhyul utawi kapitadosan masarakat ingkang dipunanggep leres, saumpaminipun cariyos saking tlatah Rembang, ngengingi upacara palakrama wonten ing Palok Ombo, ingkang gayut kaliyan *epidemic penyakit* kolera. Bilih badhe dipunwontenaken upacara palakrama, mila tiyang-tiyang dusun kasebat sami kenging *penyakit* kolera lan kathah ingkang ngantos sami seda. Tiyang-tiyang ingkang seda menika ingkang badhe mbiyantu acara genduren ing upacara palakrama (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007: 71-73).
- c. **Legenda Perseorangan** → cariyos ngengingi *tokoh* tertamtu ingkang dipunanggep dhateng empunipun cariyos menika saestu kadadosan, saumpaminipun legenda *tokoh* Panji saking Jawa Timur (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007: 73-75).
- d. **Legenda Setempat** → cariyos ingkang gayut kaliyan salah satunggaling daerah, nama daerah, bentuking *topografi* (bentuking alam) satunggaling daerah. Saumpaminipun Legenda Candi Sewu (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007: 75-83).

3. Tuladha Cariyos Legenda Candi Sewu (nyetel *film kartun* salebeting *media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi)

Legenda Candi Sewu

Rikala semanten wonten kalih Kraton ingkang sami tetanggan, inggih menika Kraton Pengging saha Kraton Baka. Pengging menika Kraton ingkang subur makmur, dipunreksa dening Ratu ingkang wicaksana, namanipun Prabu Damar Maya. Prabu Damar Maya menika kagungan putra Raden Bandung Bondowoso, satriya ingkang gagah prakasa lan sekti mandraguna. Tetangginipun inggih menika Kraton Baka ingkang dipunreksa dening Raja Denawa (raseksa) ingkang sereng lan dhaharanipun manungsa, Raja menika namanipun Prabu Baka. Anggenipun ngreksa Kratonipun menika Prabu Baka dipunbiyantu dening Patih

Gupala ingkang raseksa ugi. Sinaosa saking kaluarga raseksa, Prabu Baka kagungan putrid ingkang ayu ngedap-edapi, namanipun Putri Rara Jonggrang. Prabu Baka kagungan pepinginan supados saged ngrebut saha nguwaosi Kraton Pengging. Awit saking menika Prabu Baka saha Patih Gupala nglatih prajurit saha mbegal pajek saking rakyat kangge kabetahan perang.

Sabibaripun kabetahan perang sampun samekta, Prabu Baka saha prajuritipun menika nggrebek Kraton Pengging. Kathah ingkang pejah wonten ing perang menika. Salajengipun kangge ngalahaken Prabu Bakalan prajuritipun, Prabu Damar Maya ngutus putranipun Bandung Bondowoso supados tandhing nglawan Prabu Baka. Amargi kadigdayan Bandung Bondowoso menika, wusananipun Prabu Baka saged dipunkalahaken ngantos seda. Patih Gupala ingkang sumerep kadadosan menika lajeng mlajar, kondur dhateng Kraton Baka.

Pangeran Bandung Bondowoso ngoyak Patih Gupala ngantos dumugi ing Kraton Baka. Nalika Patih Gupala dumugi ing Kraton Baka, panjenenganipun lajeng nglaporaken dening Putri Rara Jonggrang bilih ramanipun seda kalah tandhing kaliyan Bandung Bondowoso. Mireng warta menika Putri Rara Jonggrang lajeng susah sanget. Nalika menika Kraton Baka sampun saged dipunkuwaosi dening prajurit Kraton Pengging. Pangeran Bandung Bondowoso mlebet wonten ing Kraton Baka. Nalika mlebet, pangeran Bandung Bondowoso semerep Putri Rara Jonggrang ingkang ayu ngedap-edapi, sanalika Pangeran Bandung bondowoso nandang wuyung dhateng Putri Rara Jonggrang. Sanalika ugi Pangeran Bandung Bondowoso nglamar Putri Rara Jonggrang supados kersa dados garwanipun. Ananging Putri Rara Jonggrang nampik lamaranipun. Temtu kemawon Putri Rara Jonggrang boten kersa karma kaliyan tiyang ingkang sampun damel ramanipun seda, ananging sejatosipun Rara Jonggrang ugi remen kaliyan Bandung Bondowoso. Awit saking menika Putri Rara Jonggrang kersa nampi lamaranipun Pangeran Bandung Bondowoso ananging wonten saratipun. Sarat ingkang kasuwun Rara Jonggrang dhateng Bandung Bondowoso inggih menika dipundamelaken candhi ingkang cacahipun sewu wonten ing wekdal sawengi. Sarat menika mokal dipunwujudaken, ananging Bandung Bondowoso nyaguhi panyuwun menika.

Anggenipun mujudaken panyuwun Putri Rara jonggrang supados ambangun candhi ingkang cacahipun sewu menika, Pangeran Bandung Bondowoso semedi lan nimbali para jim supados mbiyantu damelanipun menika. Nalika para jim ambangun candhi lan sampun dumugi ing cacah sangang atus sangang dasa sanga, Putri Rara Jonggrang pados cara kangge ngendheg upiyanipun Pangeran Bandung Bondowoso. Putri Rara Jonggrang ngginakaken cara ingkang licik, inggih menika ngutus para dayang-dayang saha tiyang-tiyang setri dhusun supados ngules pantun ngginakaken lesung lan ngobong damen pari supados ketingal sampun badhe wanci enjang. Ayam jago ugi kluruk amargi nginten sampun enjang. Para jim ingkang mbiyantu Pangeran Bandung Bondowoso sami mlajar sipat kuping amargi jim menika ajrih kaliyan surya. Awit saking menika mila candhi ingkang kabangun cacahipun saweg sangang atus sangang dasa sanga. Menika ateges Bandung Bondowoso sampun gagal mujudaken panyuwunipun Rara Jonggrang ingkang dados sarat lamaranipun. Nalika Pangeran Bandung Bondowoso mangertos bilih sedaya kalawau amargi solah bawanipun Putri Rara Jonggrang ingkang licik damel gagal upiyanipun, mila Pangeran Bandung Bondowoso murka lan nyepatani Putri Rara Jonggrang dados candhi ingkang pungkasan kangge njangkepi cacahipun candhi dados sewu. Putri Rara Jonggrang menika dados candhi ingkang paling ageng piyambak.

4. *Unsur-unsur Instrinsik Legenda*

a. *Alur*

Alur inggih menika reroncening kadadosan ingkang nggambaraken pagesangan paraga awit saking wiwitaning cariyos dumugi pungkasaning cariyos.

b. *Paraga (Penokohan)*

Tokoh utawi paraga inggih menika *subyek* ingkang dipuncariyosaken wonten ing salebeting cariyos rakyat. *Penokohan* menika boten namung manungsa kemawon ananging ugi sedaya *makhluk* sanes kadosta kewan, taneman, lelembut, saha barang-barang ingkang boten gesang, sedaya kalawau kanthi sengaja dipunpersonifikasekaken. Tegesipun paraga-paraga ingkang sanesipun

manungsa kasebat sengaja dipunparingi watak saha nggadhahi solah bawa kados dene manungsa: micara, menggalih, gadhah raos ing manah kados manungsa.

Paraga cariyos saged kaperang dados paraga utama saha paraga tambahan. Paraga utama inggih menika paraga ingkang paling wigati saha paling kathah dipuncariyosaken. Paraga menika ingkang nemtokaken dalanipun *alur* wonten cariyos. Menawi paraga tambahan inggih menika paraga ingkang nggadhahi lelampahan boten wigati sanget, amargi medaling paraga tambahan menika asipat ngimbeti, ngladosi, saha njurung paraga utamanipun.

c. Tema saha Moral

Tema inggih menika *ide* utawi wos ingkang dados nyawa cariyos minangka babagan ingkang badhe kaandharaken panganggit dhateng pamaosipun sarana tuladha lan ajaran budi pakarti.

d. Setting utawi Latar

Setting inggih menika papan saha wekdal kadadosan cariyos kangge nggampilaken *imajinasi* pamaos supados cariyos katingal saestu kadadosan wonten ing kasunyatan.

Jinising *latar* : - *Latar* papan kadadosan

- *Latar* wekdal
- *Latar* sosial budaya masarakat

e. Suasana

Jinising *suasana*:

- 1) *Suasana* bingah wonten ing *alur* cariyos
- 2) *Suasana* susah wonten ing *alur* cariyos
- 3) *Suasana* lucu wonten ing *alur* cariyos
- 4) *Suasana* utawi raos ingkang tuwuh sasampunipun maos cariyos

(Burhan Nurgiyantoro, 2005)

B. Piwulangan Budi Pakarti

- ❖ *Komunikatif*
- ❖ *Tanggél Jawab*
- ❖ *Mandiri*
- ❖ *Demokratis*
- ❖ *Raos kepengen mangertos*
- ❖ *Ketuhanan*
- ❖ *Kerja keras*
- ❖ *Kreatif*
- ❖ *Kooperatif*

C. Lampahing Piwulangan

No.	Kegiatan	Budi Pakarti	Wekdal
1.	Kagiyatan Awal a. Pambuka : ❖ Salam ❖ Donga ❖ Presensi (tanglet kabar) b. Ngandharaken kompetensi ingkang kedah dipun-gayuh c. Guru paring gambaran <i>metode</i> ingkang badhe dipun-ginakaken d. Guru paring <i>apersepsi</i> dhateng siswa e. Guru paring <i>pendidikan karakter</i> (budi pakarti) sarta <i>motivasi</i> kanthi njumbuhaken <i>materi</i> piwulangan dhateng siswa	❖ Ketuhanan ❖ Komunikatif	10 menit

2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kanthi <i>individual</i> siswa nyemak cariyos legenda rakyat Jawi <p>b. Elaborasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ngandharaken pangertosan legenda ❖ Nyebataken saha mbedakaken jinising legenda ❖ Nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi miturut jinisipun ❖ Siswa ngandharaken malih wosing cariyos legenda Jawi ingkang sampun dipunpirsani kanthi cara lesan ❖ Ngandharaken <i>unsur-unsur intrinsik</i> legenda wonten ing cariyos legenda Jawi ❖ Ngandharaken <i>nilai</i> budi pakarti ing salebeting cariyos legenda Jawi <p>c. Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru paring <i>umpan balik positif</i> dhateng asiling rembagan kelompok saha panyaruwe siswa ngengingi legenda rakyat Jawi ❖ Guru ngamati damelanipun 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tanggung jawab, mandiri, rasa ingin tahu ❖ Tanggungjawab, kreatif, mandiri, demokratis, kerja keras, dan rasa ingin tahu ❖ Demokratis, tanggungjawab, kreatif, kerja keras 	<p>65 menit</p>
----	--	--	------------------------

	<p>saha <i>keaktifan</i> siswa</p> <p>❖ Guru paring bebingah utawi <i>reward</i> dhateng siswa ingkang wantun ngandharaken pamanggih saha panyaruwenipun</p> <p>❖ Guru paring <i>motivasi</i> dhateng siswa ingkang dereng <i>aktif</i> wonten ing piwulangan</p>		
3.	<p>Kagiyatan Wasana</p> <p>a. Guru nyumanggakaken siswa supados pitaken</p> <p>b. Guru lan siswa ngawontenaken <i>refleksi</i> saha damel dudutan <i>materi</i> piwulangan</p> <p>c. Guru mungkasi piwulangan kanthi donga saha salam</p>	<p>❖ Demokratis, ketuhanan, kreatif, mandiri, gemar membaca</p>	<p>15 menit</p>

D. Sumber Pasinaon

❖ *Metode* piwulangan :

Tanya jawab, ceramah, saha diskusi.

❖ *Media* piwulangan :

Media Pasinaon Interaktif Nyemak Legenda Rakyat Jawi kanthi aplikasi Adobe Flash CS5 Professional

❖ *Piranti* piwulangan :

Laptop, LCD, laboratorium komputer

❖ *Sumber Pustaka* :

Danandjaja, James. 2007. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Dinas Pendidikan. 2011. *Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk Jenjang Pendidikan SMA/ SMALB/ SMK/ MA Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah*. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.

Nurdiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak* (pengantar pemahaman dunia anak). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Kisah Candi Prambanan. (2012). Dipunakses saking <http://www.youtube.com/watch?v=dP1oyU7f-gl> ing 14 Maret 2013 tabuh 13.44

Yatmana, Sudi dkk. 2012. *Kabeh Bisa Basa Jawa*. Semarang: Yudhistira.

E. Pambiji

❖ *Butir Penilaian :*

Diskusi (Rembagan Kelompok):

Cobi dipunrembag sesarengan kaliyan kanca sanesipun babagan nilai budi pakarti menapa ingkang saged kapethik saking cariyos *film kartun* “Ngumbara ing Jaman Candi Sewu”!

Wangsulan :

1. Kawiicaksananipun Rara Jonggrang paring pitulungan dhateng panji ingkang boten gadhah salah.
2. Ikhtiar, Bandung Bondowoso dipunparingi sarat awrat saking Rara Jonggrang supados ambangun candi ingkang cacahipun sewu ananging Bandung Bondowoso tetep nampi lan nglampahi menapa ingkang saged mujudaken angen-angenipun minang Rara Jonggrang.
3. Tanggel jawab, Bandung Bondowoso mujudaken amanahipun Rama Damar Maya supados saged ngalahaken Ratu Baka

Gladhen 1:

Soal lan Wangsulan (ingkang kacithak abrit saha kandhel):

1. Tuladha cariyos rakyat ingkang kalebet legenda inggih menika....

- A. Andhe-andhe lumut
 - B. Asal-usul Kitha Banyuwangi**
 - C. Timun Mas
 - D. Nyi Rara Kidul
2. Papan saha wekdal ing cariyos dipunsebat....
- A. *Suasana*
 - B. *Alur*
 - C. *Latar***
 - D. Titi mangsa
3. Cariyos “Ajisaka” ingkang nyerat aksara Jawa menika kalebet ing jinising Legenda....
- A. *Legenda Perseorangan***
 - B. *Legenda Alam Gaib*
 - C. *Legenda Setempat*
 - D. *Legenda Keagamaan*
4. Ingkang kalebet wonten ing jinis legenda Alam Gaib inggih menika.....
- A. Cariyos tiyang mbobot mboten kepareng njait
 - B. Cariyos papan ingkang mambet indelan kenthang menika wonten Genderuwonipun**
 - C. Cariyos menawi nabrak kucing menika bakal cilaka menawi boten dipunkubur
 - D. Cariyos bilih ngunjuk tonya saking tuk pitu menika bakal katurutan menapa ingkang dipunsuwun
5. Cariyos Syeh Siti Jenar inggih menika legenda jinis.....
- A. *Legenda Perseorangan*

- B. Legenda Alam Gaib
- C. Legenda *Setempat*
- D. Legenda *Keagamaan***

6. 1) Asal-usul Kitha Banyuwangi
 2) Legenda Pekalongan
 3) Asal-usul Gunung Merapi
 4) Legenda Candi Sewu
 5) Terjadinya Gunung Bathok
 6) Asal-usul Aksara Jawa
 7) Nyi Rara Kidul
 8) Jaka Tarub

Ingang kalebet wonten ing jinis legenda setempat ingkang gayut kaliyan nama papan inggih menika.....

- A. 1, 2, 3
- B. 1, 3, 5
- C. 1, 2, 4**
- D. 1, 6, 7

7. 1) Asal-usul Kitha Banyuwangi
 2) Legenda Pekalongan
 3) Asal-usul Gunung Merapi
 4) Legenda Candi Sewu
 5) Terjadinya Gunung Bathok
 6) Asal-usul Aksara Jawa
 7) Nyi Rara Kidul
 8) Jaka Tarub

Ingang kalebet wonten ing jinis legenda *setempat* ingkang gayut kaliyan *bentuk topografi* (owahing bentuk alam) inggih menika.....

- A. 2, 5, 7
- B. 3, 5, 7

C. 6, 7, 8

D. 3, 5

8. Jinising paraga ing cariyos inggih menika....

A. Paraga utama lan paraga pungkasan

B. Paraga utama lan paraga *antagonis*

C. Paraga utama lan paraga tambahan

D. Paraga utama lan paraga ganten

9. Kadospundi lelampahing cariyos legenda menika kalebet wonten ing *unsur instrinsik*....

A. *Suasana*

B. *Alur*

C. *Setting/ Latar*

D. *Tema*

10. Kewan, lelembut, taneman, lsp menika wonten ing *unsur instrinsik* legenda kalebet

A. *Latar*

B. *Setting*

C. *Paraga*

D. *Tema*

Gladhen 2:

Soal lan Wangsulan :

1. Candi Sewu samenika asring dipunsebat candi.....

N	A	B	A	N	A	M	P	R
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Prambanan

2. Ingkang mbangun Candi Sewu inggih menika....

N	D	U	N	G	A	B	S	O	O	N	D	O	W	O	B
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Bandung Bondowoso

3. Raden Bandung Bondowoso menika ksatria saking kerajaan....

G	N	G	P	E	N	G	I
---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Pengging

4. Raden Bandung Bondowoso tresna kaliyan dewi saking kerajaan Baka inggih menika....

A	R	A	R	N	G	R	A	N	G	J	O	G
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Rara Jonggrang

5. Ingkang kalah tandhing kaliyan Bandung Bondowoso inggih menika....

U	B	A	P	R	K	A	B	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Prabu Baka

6. Rara Jonggrang paring sarat lamaranipun Bandung Bondowoso ingkang arupi kasuwun supados ambangun candi ingkang jumlahipun....

U	S	W	E
---	---	---	---

Wangsulan : Sewu

7. Rara Jonggrang dipunsepatani Bandung Bondowoso dados candi ingkang kaping....

W	S	E	U
----------	----------	----------	----------

Wangsulan : Sewu

8. Salah satunggaling watakipun Rara Jonggrang inggih menika....

K	I	L	I	C
----------	----------	----------	----------	----------

Wangsulan : Licik

9. Watakipun Raja Baka inggih menika....

I	Y	A	D	E	K	S
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Wangsulan : Deksiya

10. Wekdal anggenipun Bandung Bondowoso ambangun candi inggih menika wayah....

A	D	U	L
----------	----------	----------	----------

Wangsulan : dalu

11. Ingkang mbiyantu Bandung Bondowoso anggenipun mbangun Candi Sewu inggih menika....

T	U	B	M	L	E	E	L
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Wangsulan : Lelembut

12. Tarian ingkang asring dipunpentasaken wonten ing pelataran Candi Prambanan inggih menika Sendratari....

M	A	Y	A	R	A	N	A
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Wangsulan : Ramayana

13. Candi Prambanan menika kalebet candi agama....

H	U	D	H	I	N
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Wangsulan : Hindhu

14. Bapakipun Prabu Bandung Bondowoso inggih menika Prabu....

M	A	R	A	D	A	Y	A	M
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Wangsulan : Damar Maya

15. Piranti ingkang njalari ayam kluruk saderengipun enjang lan damel ajrihing para lelembut anggenipun mbiyantu Prabu Bandung Bondowoso damel Candi Sewu inggih menika suanten....

N	G	U	L	E	S
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Wangsulan : Lesung

❖ Pitedah Paring Biji :

1. Rembagan Kelompok:

Aspek ingkang Dipunbiji : leresing siswa anggenipun ngandharaken nilai budi pakarti film kartun legenda “Ngumbara ing Jaman Candi Sewu”.

Kriteria Wangsulan :

a. Wangsulan utawi pamanggih dipunandharaken kanthi logis pikantuk biji 50

- b. Wangsulan utawi pamanggih dipunandharaken kanthi leres jumbuh kaliyan perkawis ingkang dipunrembag (boten nggladrah wonten ing perkawis sanes) pikantuk biji 50

2. Gladhen 1:

Bentuk Instrumen: Pilihan Ganda

Cacahing Soal : 10

Biji Leres 1 soal : 10

Cacahing Biji Total : 100

3. Gladhen 2:

Bentuk Instrumen : Jawaban Singkat Acak Kata

Cacahing Soal : 5

Biji Leres 1 Soal : 20

Cacahing Biji Total : 100

Muntilan, 4 Oktober 2013

Mangertosi,
Guru Basa Jawi

Panaliti

Arif Istirokhah, S.Pd.

Iqlima Septy Rismawati

A. Ngrungokake Crita Rakyat

Standar Kompetensi:

Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan nonsastra maupun sastra dalam berbagai ragam bahasa Jawa

Kompetensi Dasar:

Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman

Indikator:

1. Menentukan unsur intrinsik cerita rakyat
2. Menentukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat
3. Menceritakan kembali isi cerita rakyat.

Nilai Karakter yang Dikembangkan:

Cinta tanah air, kerja keras, dan mandiri

Crita rakyat yaiku crita kang dicritakake kanthi turun-temurun utawa kang wis dadi tradhisi ana ing masarakat. Saben daerah nduwe crita rakyat kang beda-beda. Nanging, amarga anane kemajuan teknologi kaya: televisi, crita rakyat ing njero negeri kalah karo crita saka manca. Akeh bocah saiki kang ora ngerti babagan crita ing daerahe dhewe. Sejatine, crita rakyat iku ngemu surasa kang gedhe banget tumrap bocah-bocah, mligine kanggo pendidikan budi pakerti. Mula, crita rakyat kudune dilestarekake lan diajarake marang para siswa.



Gambar 3.1 Crita rakyat kadhang kala dipentasake.

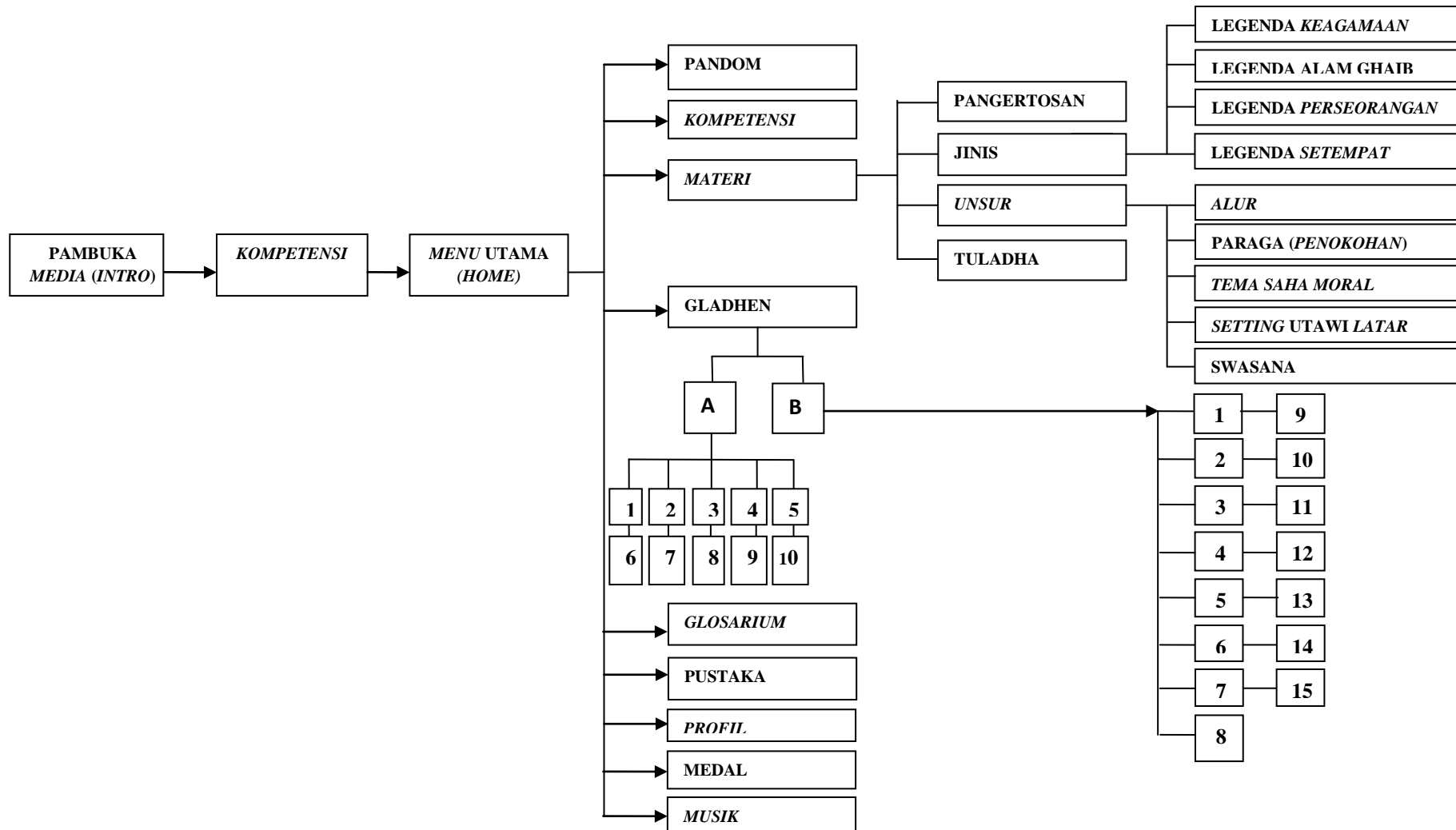
Jinise crita rakyat antarane ing ngisor iki.

- ❖ Mite, yaiku crita kang ana gegayutane karo alam lelembut utawa alam gaib.
- ❖ Fabel, yaiku crita kang paragane awujud kewan.
- ❖ Legenda, yaiku crita gegandhengan karo dumadine sawijining papan utawa barang.
- ❖ Hikayat, yaiku crita kang mbahas babagan paragane kanthi cetha.
- ❖ Babad, yaiku crita kang ana bukti lan nyatane, nanging wis ditambahi critane.
- ❖ Sejarah, yaiku crita kang bener-bener kadadean lan ana bukti nyatane.
- ❖ Roman, yaiku crita kang nggambarake uripe pawongan wiwit lair tekan patine.

Titikane crita rakyat yaiku panyebarane kanthi lesan, nduweni sipat tradhisional, sugih cakrek sarta variasi, jenenge pangripta ora konangan, lan wangune tiron (klise) ana ing susunan utawa cara pangungkapane.


Crita rakyat nduweni unsur-unsur intrinsik, kayata: tema, latar, paraga lan pawatakane, alur, sarta pesen. Tema yaiku panemu baku utawa gagasan baku sing dadi bakune crita utawa wacan. Latar yaiku bab gegayutane karo papan, wektu, lan swasana kadadean ing crita. Paraga yaiku tokoh-tokoh sing ana ing crita, dene pawatakane yaiku gambarane sipat-sipate paraga crita. Alur yaiku urutane kadadean-kadadean ing crita. Dene, pesen kasebut uga amanat, yaiku ajaran moral kang diandhut ing crita.





FLOWCHART MEDIA PASINAON INTERAKTIF NYEMAK LEGENDA RAKYAT JAWI



**NASKAH MEDIA PASINAON INTERAKTIF NYEMAK LEGENDA
RAKYAT JAWI**

LAYER	KOMPONEN	NASKAH
1	Pambuka (Intro)	<p style="text-align: center;"><i>LOADING</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Multimedia Interaktif</i></p> <p style="text-align: center;">LEGENDA RAKYAT JAWI</p> <p style="text-align: center;">Kangge Siswa Kelas X</p> <p style="text-align: center;">Sekolah Menengah Atas</p>
2	Kompetensi	<p>KOMPETENSI:</p> <p>Adhedhasar kurikulum <i>mata pelajaran</i> Muatan Lokal (Bahasa Jawa) siswa SMA kelas X Semester <i>Gasal wilayah</i> Jawa Tengah jumbuh kaliyan <i>keputusan</i> Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.</p> <p>Standar Kompetensi:</p> <p><i>Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa Jawa.</i></p> <p>Kompetensi Dasar:</p> <p><i>Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman.</i></p> <p>Indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa saged ngandharaken pangertosan legenda kanthi leres. • Siswa saged mbedakaken jinising legenda kanthi leres. • Siswa saged nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi kanthi leres. • Siswa saged ngandharaken <i>unsur-unsur intrinsik</i> legenda wonten ing salah

		<p>satunggaling cariyos legenda Jawi kanthi leres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa saged ngandharaken <i>nilai</i> budi pakarti ing salebeting cariyos legenda Jawi kanthi leres.
3	Menu Utama (Home)	<p>MULTIMEDIA INTERAKTIF</p> <p>Legenda Rakyat Jawi</p> <p>Kangge Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas</p> <p><i>Menu:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pandom • <i>Kompetensi</i> • <i>Materi</i> • Gladhen • <i>Glosarium</i> • Pustaka • <i>Profil</i> • Medal
4	Menu Utama	<p>PANDOM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kawaosa tampilan <i>media</i> kanthi premati! 2. Pilih <i>menu</i> kanthi nge-klik <i>tombol</i> ing <i>media</i>! 3. Pilih tembang iringan utawi mejahi kanthi nge-klik <i>tombol</i>  4. Katrangan <i>tombol</i> ingkang dipun-ginakaken:

		 : kalajengaken kaca salajengipun  : wangsul dhateng kaca saderengipun  : wangsul dhateng <i>menu utama</i>  : medal saking <i>media</i> pasinaon 5. Kawaosa <i>materi</i> kanthi premati, urut saking pangertosan, jinis, <i>unsur</i> , saha semak tuladha legenda rakyat Jawi! 6. Kawaosa <i>Glosarium</i> kangge mangertosi tetembungan ingkang angel! 7. Kagarap gladhen rembagan kelompok, gladhen 1, saha gladhen 2! 8. Kawaosa <i>referensi media</i> kanthi nge-klik tombol “ <i>Pustaka</i> ”
5	Menu Utama	<p>KOMPETENSI:</p> <p>Adhedhasar kurikulum <i>mata pelajaran</i> Muatan Lokal (Bahasa Jawa) siswa SMA kelas X Semester <i>Gasal wilayah</i> Jawa Tengah jumbuh kaliyan <i>keputusan</i> Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.</p> <p>Standar Kompetensi:</p> <p><i>Mampu mendengarkan dan memahami wacana lisan sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa Jawa.</i></p> <p>Kompetensi Dasar:</p> <p><i>Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman.</i></p>

		<p>Indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa saged ngandharaken pangertosan legenda kanthi leres. • Siswa saged mbedakaken jinising legenda kanthi leres. • Siswa saged nyebataken tuladha legenda rakyat Jawi kanthi leres. • Siswa saged ngandharaken <i>unsur-unsur intrinsik</i> legenda wonten ing salah satunggaling cariyos legenda Jawi kanthi leres. • Siswa saged ngandharaken <i>nilai</i> budi pakarti ing salebeting cariyos legenda Jawi kanthi leres.
6	Menu Utama	<p>MATERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pangertosan • Jinis • Unsur • Tuladha
7	Materi	<ul style="list-style-type: none"> • PANGERTOSAN LEGENDA <p>Miturut:</p> <p>1. William R. Bascom</p> <p>Legenda inggih menika cariyos <i>prosa rakyat</i> ingkang dipunanggep saestu sampun nate kadadosan ananging boten dipunanggep suci, legenda menika papan kakadosanipun wonten ing donya, paraganipun manungsa, ingkang kadhang kala nggadhahi sipat</p>

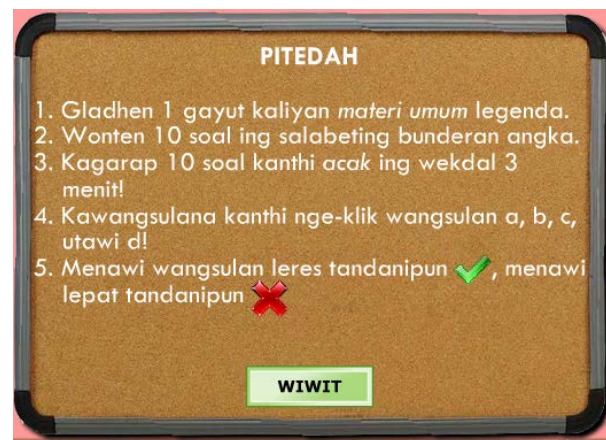
		<p>ingkang boten samesthinipun lan ugi asring kabiyanthu kaliyan <i>makhluk ghaib</i>.</p> <p>2. Kamus Besar Bahasa Indonesia</p> <p>Legenda inggih menika cariyos rakyat jaman rumiyin ingkang wonten gayutanipun kaliyan kadadosan <i>sejarah</i></p> <p>3. Sudi Yatmana</p> <p>Legenda inggih menika cariyos ingkang gegandhengan kaliyan dumadosipun sawijining papan utawi barang.</p> <p>4. Dudutan</p> <p>Legenda rakyat Jawi inggih menika cariyos ingkang tuwuuh lan gesang wonten ing masarakat Jawi ingkang dipunanggep saestu sampun nate kadadosan lan gayut kaliyan dumadosipun sawijining papan utawi barang wonten ing wewengkon Jawi.</p>
8-21	Materi	<p>JINISING LEGENDA</p> <p>1. Legenda Keagamaan</p> <p>Legenda <i>Keagamaan</i> inggih menika legenda legenda tiyang-tiyang suci/sholeh, saumpaminipun cariyos para Wali Sanga</p>

		<p>minangka panyebar agami Islam wonten ing Jawi (Jan Harold, wonten ing James Dananjaja, 2007:67-71)</p> <p>2. Legenda Alam Ghaib</p> <p>Legenda menika awujud cariyos ingkang dipunanggep saestu kadadosan wonten ing kasunyatan dhateng salah satunggaling tiyang. Ancasipun legenda menika kangge netegaken takhayul utawi kapitadosan masarakat ingkang dipunanggep leres, saumpaminipun cariyos saking tlatah Rembang, ngengingi upacara palakrama wonten ing Polok Ombo, ingkang gayut kaliyan <i>epidemic penyakit kolera</i>. Bilih badhe dipunwontenaken upacara palakrama, mila tiyang-tiyang dusun kasebat sami kenging <i>penyakit kolera</i> lan kathah ingkang ngantos sami seda. Tiyang-tiyang ingkang seda menika ingkang badhe mbiyantu acara genduren ing upacara palakrama (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:71-73).</p> <p>3. Legenda Perseorangan</p> <p>Cariyos ingkang ngengingi tokoh tertamtu</p>
--	--	--

		<p>ingkang dipunanggep dhateng empunipun cariyos menika saestu kadadosan, saumpaminipun legenda tokoh Panji saking Jawa Timur (Jan Harold, wonten ing James Danandjaja, 2007:73-75).</p> <p>4. Legenda Setempat</p> <p>Cariyos ingkang gayut kaliyan salah satunggaling daerah, nama daerah, bentuking topografi (bentuking alam) satunggaling daerah. Saumpaminipun Legenda Candii Sewu (Jan Harold,wonten ing James Danandjaja,2007: 75-83).</p> <p>• UNSUR LEGENDA</p> <p>1. Alur</p> <p><i>Alur</i> inggih menika reroncening kadadosan ingkang nggamabraken pagesangan paraga awit saking wiwitaning cariyos dumugi pungkasaning cariyos (Burhan Nurgiyantoro,2005).</p> <p>2. Paraga (Penokohan)</p> <p>Tokoh utawi paraga inggih menika <i>subyek</i> ingkang dipuncariyosaken wonten ing salebeting cariyos rakyat. <i>Penokohan</i> menika boten namung manungsa kemawon ananging ugi sedaya <i>makhluk</i> sanes kadosta, sedaya kalawau kanthi sengaja dipun-</p>
--	--	---

		<p>personifikasekaken. Tegesipun paraga-paraga ingkang sanesipun manungsa kasebat sengaja dipunparingi <i>karakter</i> saha nggadhahi solah bawa kados dene manungsa, micara, menggalih, gadhah raos ing manah kados manungsa (Burhan Nurgiyantoro,2005).</p> <p>Jinis Paraga wonten kalih inggih menika:</p> <p>a Utama</p> <p>Paraga ingkang paling wigati saha paling kathah dipuncariyosaken. Paraga menika ingkang nemtokaken dalanipun <i>alur</i> wonten cariyos (Burhan Nurgiyantoro,2005).</p> <p>b Tambahan</p> <p>Paraga ingkang nggadhahi lelampahan boten wigati sanget, amargi medaling paraga tambahan menika asipat ngimbeti, ngladosi, saha njurung paraga utamanipun (Burhan Nurgiyantoro,2005).</p> <p>3. Tema saha Moral</p> <p>Tema inggih menika ide utawi wos ingkang dados nyawa cariyos minangka babagan ingkang badhe kaandharaken pangarang dhateng pamaosipun sarana tuladha lan ajaran budi pakarti (Burhan Nurgiyantoro, 2005).</p> <p>4. Setting utawi Latar</p> <p><i>Setting</i> inggih menika papan saha wekdal kadadosan cariyos kangge nggampilaken imajinasi pamaos supados cariyos katingal saestu kadadosan wonten ing kasunyatan</p>
--	--	--

		<p>(Burhan Nurgiyantoro,2005).</p> <p>Jinis <i>Setting</i> utawi Latar :</p> <ul style="list-style-type: none"> a Papan kakadosan b Wekdal c Sosial budaya masarakat <p>5. Swasana</p> <p>Jinising swasana:</p> <ul style="list-style-type: none"> a Swasana bingah wonten ing <i>alur</i> cariyos. b Swasana susah wonten ing <i>alur</i> cariyos. c Swasana lucu wonten ing <i>alur</i> cariyos. d Swasana/raos ingkang tuwuh sasampunipun maos cariyos. (Burhan Nurgiyantoro,2005). <ul style="list-style-type: none"> • TULADHA LEGENDA <ul style="list-style-type: none"> - Legenda Candi Sewu (<i>Film Kartun Ngumbara ing Jaman Candi Sewu</i>)
22-51	<i>Menu Utama</i>	<p style="text-align: center;">GLADHEN</p> <p>Saderengipun nggarap gladhen 1 saha 2 dipunrembag sesarengan rumiyin kaliyan kanca sanesipun babagan <i>nilai</i> budi pakarti menapa ingkang saged kapethik saking cariyos <i>film kartun</i> “ Ngumbara ing Jaman Candi Sewu”</p>

GLADHEN A

Pitakenan:

1. Tuladha cariyos rakyat ingkang kalebet legenda inggih menika...
 - A. Andhe-andhe lumut
 - B. Asal-usul Kitha Banyuwangi
 - C. Timun Mas
 - D. Nyi Rara Kidul

Wangsulan : B

2. Papan saha wekdal ing cariyos dipunsebat....
 - A. Swasana
 - B. *Alur*
 - C. *Latar*
 - D. Titi Mangsa

Wangsulan : C

3. Cariyos “Ajisaka” ingkang nyerat aksara Jawa menika kalebet ing jinising cariyos....
 - A. Legenda

		<p>B. Mite</p> <p>C. Dongeng</p> <p>D. Anekdot</p> <p>Wangsulan : A</p> <p>4. Ingkang kalebet wonten ing jinis legenda Alam Ghaib inggih menika...</p> <p>A. Cariyos tiyang mbobot mboten kepareng njait</p> <p>B. Cariyos papan ingkang membat indelan menika wonten Genderuwonipun</p> <p>C. Cariyos menawi nabrak kucing menika bakal cilaka menawi boten dipunkubur</p> <p>D. Cariyos bilih ngunjuk toya saking tuk pitu menika bakal katurutan menapa ingkang dipunsuwun</p> <p>Wangsulan:</p> <p>5. Cariyos Syeh Siti Jenar inggih emnika legenda jinis....</p> <p>A. Legenda <i>Perseorangan</i></p> <p>B. Legenda <i>Alam Ghaib</i></p> <p>C. Legenda <i>Satempat</i></p> <p>D. Legenda <i>Keagamaan</i></p> <p>Wangsulan : D</p>
--	--	---

6.

Ingkang kalebet wonten ing jinis legenda setempat ingkang gayut kaliyan nama papan inggih menika.....

1) Asal-usul Kitha Banyuwangi	A. 1, 2, 3
2) Legenda Pekalongan	B. 1, 3, 5
3) Asal-usul Gunung Merapi	C. 1, 2, 4
4) Legenda Candi Sewu	D. 1, 6, 7
5) Terjadinya Gunung Bathok	
6) Asal-usul Aksara Jawa	
7) Nyi Rara Kidul	
8) Jaka Tarub	

Wangsulan : C

7.

Ingkang kalebet wonten ing jinis legenda setempat ingkang gayut kaliyan bentuk topografi (owahing bentuk alam) inggih menika.....

1) Asal-usul Kitha Banyuwangi	A. 2, 5, 7
2) Legenda Pekalongan	B. 3, 5, 7
3) Asal-usul Gunung Merapi	C. 6, 7, 8
4) Legenda Candi Sewu	D. 3, 5
5) Terjadinya Gunung Bathok	
6) Asal-usul Aksara Jawa	
7) Nyi Rara Kidul	
8) Jaka Tarub	

Wangsulan : D

8. Jinising paraga ing cariyos inggih menika....

- A. Paraga utama lan paraga pungkasa
- B. Paraga utama lan paraga *antagonis*
- C. Paraga utama lan paraga tambahan
- D. Paraga utama lan paraga ganten

Wangsulan : C

9. Kadospundi lelampahing cariyos legenda menika kalebet wonten ing *unsur intrinsik*....

- A. Swasana
- B. *Alur*
- C. *Setting/latar*

D. Tema

Wangsulan : B

10. Kewan, lelembut, taneman, lsp menika wonten ing *unsur intrinsik* legenda kalebet....

A. Latar

B. Setting

C. Paraga

D. Tema

Wangsulan : C

Wangsulan Leres :

Wangsulan Lepat :

Panjenengan pikantuk biji :

PURNA

GLADHEN B



Pitakenan :

1. Candi Sewu samenika asring dipunsebat candi.....

N	A	B	A	N	A	M	P	R
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Prambanan

2. Ingkang mbangun Candi Sewu inggih menika....

D	U	B	G	A	N
---	---	---	---	---	---

S	O	O	N	D	O	W	O	B
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Bandung Bondowoso

3. Raden Bandung Bondowoso menika ksatria saking kerajaan....

G	N	G	P	E	N	G	I
---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Pengging

4. Raden Bandung Bondowoso tresna kaliyan dewi saking kerajaan Baka inggih menika....

A	R	A	R
---	---	---	---

N	G	R	A	N	G	J	O	G
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Rara Jonggrang

5. Ingkang kalah tandhing kaliyan Bandung Bondowoso inggih menika....

U	B	A	P	R
---	---	---	---	---

K	A	B	A
---	---	---	---

Wangsulan : Prabu Baka

6. Rara Jonggrang paring sarat kangge lamaranipun Bandung Bondowoso ingkang nyuwun supados ambangun

candi ingkang jumlahipun....

U	S	W	E
---	---	---	---

Wangsulan : Sewu

7. Rara Jonggrang dipunsepatani Bandung Bondowoso dados candi ingkang kaping....

W	S	E	U
---	---	---	---

Wangsulan : Sewu

8. Salah satunggaling watakipun Rara Jonggrang inggih menika....

K	I	L	I	C
---	---	---	---	---

Wangsulan : Licik

9. Watakipun Raja Baka inggih menika....

I	Y	A	D	E	K	S
---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Deksiya

10. Wekdal anggenipun Bandung Bondowoso ambangun candi inggih menika wayah....

A	D	U	L
---	---	---	---

Wangsulan : dalu

11. Ingkang mbiyantu Bandung
Bondowoso anggenipun mbangun
Candi Sewu inggih menika....

T	U	B	M	L	E	E	L
---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Lelembut

12. Tarian ingkang asring
dipunpentasaken wonten ing pelataran
Candi Prambanan inggih menika
Sendratari....

M	A	Y	A	R	A	N	A
---	---	---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Ramayana

13. Candi Prambanan menika kalebet
candi agama....

H	U	D	H	I	N
---	---	---	---	---	---

Wangsulan : Hindhu

		<p>14. Bapakipun Prabu Bandung Bondowoso inggih menika Prabu....</p> <table><tr><td>M</td><td>A</td><td>R</td><td>A</td><td>D</td></tr></table> <table><tr><td>A</td><td>Y</td><td>A</td><td>M</td></tr></table> <p>Wangsulan : Damar Maya</p> <p>15. Piranti ingkang njalari ayam kluruk saderengipun enjang lan damel ajrihing para lelembut anggenipun mbiyantu Prabu Bandung Bondowoso damel Candi Sewu inggih menika suanten....</p> <table><tr><td>N</td><td>G</td><td>U</td><td>L</td><td>E</td><td>S</td></tr></table> <p>Wangsulan : Lesung</p> <p>Cacahing skor : 100 Cacahing soal : 5 kanthi acak saking 15 soal Wangsulan Leres : Panjenengan pikantuk biji : Dipunambali :</p>	M	A	R	A	D	A	Y	A	M	N	G	U	L	E	S
M	A	R	A	D													
A	Y	A	M														
N	G	U	L	E	S												
52-53	Menu Utama	<p><i>GLOSARIUM</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Aleman : ugungan (<i>manja</i>)• Bingah : seneng• Blaka : kandha sabenere (<i>Jujur</i>)• Degsiya : siya-siya• Digdaya : sekti															

		<ul style="list-style-type: none"> • Disepatani : disumpahi • Gegayuhan : pepinginan • Kacawisaken : disedhiyakake • Kasunyatan : temenan (<i>kenyataan</i>) • Katula-tula : Tansah nandang sengsara • Kekarone : Loro-lorone • Lelampahan : <i>peran</i> • Menggalih : mikir • Mokal : ora bisa klakon • Njalari : nyebabake • Nyana : ngira • Pangreksa : Panjaga • Paraga : <i>Pemain (pemeran)</i> • Piranti : prabot (<i>alat</i>) • Prayan : <i>perayaan</i> • Premati : <i>teliti</i> • Reroncening : urutaning • Sawiyah- : siya-siya wiyah • Sipat kuping : mlayu banter banget • Sisihan : bojo • Solah bawa : tingkah laku • Sumadya : Cumepak (<i>tersedia</i>) • Wigati : perlu banget (<i>penting</i>) • Winates : <i>terbatas</i> • Wuyung : kasmaran
54	Menu Utama	<p style="text-align: center;">PUSTAKA</p> <p>Danandjaja, James. 2007. <i>Folklore Indonesia</i>. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.</p>

		<p>Dinas Pendidikan. 2011. <i>Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk Jenjang Pendidikan SMA/ SMALB/ SMK/ MA Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah</i>. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.</p> <p>Nurgiyantoro, Burhan. 2005. <i>Sastra Anak</i> (pengantar pemahaman dunia anak). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.</p> <p>Kisah Candi Prambanan (2013). Dipunakses saking www.youtube.com/watch?v=dP1oyU7f-gI-gI ing 14 Maret 2013 tabuh 13.44 WIB (film menika dipunewahi durasinipun saha dipunalih basakaken saking basa Indonesia dhateng basa Jawi)</p> <p>Tim Penyusun Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2001. <i>Kamus Bahasa Indonesia</i>. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka</p> <p>Yatmana, Sudi dkk. 2012. <i>Kabeh Bisa Basa Jawa</i>. Semarang: Yudhistira.</p>
55-57	Menu Utama	<p style="text-align: center;">PROFIL</p> <p><i>Biodata Pangripta</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama : Iqlima Septy Rismawati • Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa • Tempat, tanggal lahir : 3 September 1989 • Alamat : Mungkid Blabak Magelang • No. HP : 085727200980 <p><i>Biodata Pembimbing I</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama : Prof. Dr. Suwarna, M. Pd. • NIP : 19640201 198812 1 001

		<ul style="list-style-type: none"> • Tempat, tanggal lahir : Klaten, 01 Februari 1964 • Alamat : Pondok RT. 05/06, Condongcatur, Depok, Sleman <p><i>Biodata Pembimbing II</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama : Nurhidayati, M. Hum. • NIP : 19780610 200112 2 002 • Tempat, tanggal lahir : 10Juni 1978 • Alamat : Yapah RT. 06/02 Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. <ul style="list-style-type: none"> • Ngaturaken raos puji syukur dhumateng: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Allah SWT saking sedaya ridhonipun ➤ Nabi Muhammad minangka idola sedaya umat. • Ngaturaken panuwun dhumateng: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bapak Abdul Rochim saha Ibu Aristinah ingkang sampun paring pandonga, panjurung, saha pangestunipun, ➤ Bapak Prof. Dr. Suwarna, M.Pd. saha Ibu Nurhidayati, M.Hum. minangka dosen pembimbing skripsi, ➤ Sedaya Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, UNY ➤ Mas Heri Pranata, Dyah Ayu Ratnaningrum, Ikhwan Hery, Piyan, Centrum, Komeng, Iput, Ari, Eni, saha sedaya keluarga besar mahasiswa Program Studi Pendidikan
--	--	--

		Bahasa Jawi mliginipun kelas G angkatan 2009 awit panjurung lan sedaya pambiyantunipun.
58	Medal	MENAPA PANJENENGAN SAMPUN MANTEB BADHE MEDAL SAKING <i>MEDIA</i> PASINAON LEGENDA RAKYAT JAWI? INGGIH - BOTEN
59	HALAMAN PENUTUP	MATUR NUWUN AWIT KAWIGATOSANIPUN <i>MEDIA INTERAKTIF</i> LEGENDA RAKYAT JAWI Tumrap Siswa Kelas X SMA

NASKAH (SKRIP DUBBING) FILM KARTUN
“NGUMBARA ING JAMAN CANDI SEWU”

PARAGA	PAWICANTENAN ASLI FILM (BASA INDONESIA)	PAWICANTENAN TRANSLETE (BASA JAWI)
Introduction	-	<p>Kathah sanget legenda wonten ing nagari kita menika ingkang ngewrat nilai sejarah saha unsur pendidikan budi pakarti ingkang andhap asor.</p> <p>Salah satunggaling legenda inggih menika cariyos Candi Sewu ingkang versinipun dipundamel beda kaliyan versi aslinipun wonten ing film kartun menika. Film kartun Candi Sewu menika namung angen-angen lare ingkang remen maos cariyos legenda Candi Sewu. Lare menika nggadhahi asma Panji. Panji ngimpi nderek nyengkuyung saha ningali piyambak kadadosanipun Candi Sewu utawi Candi Prambanan ingkang kita mangertosi samenika.</p> <p style="text-align: center;">Kadospundi jangkeping cariyos menika?</p> <p style="text-align: center;">Sumangga kita pirsani sesarengan!</p>
Panji (bocah cilik)	“Apaan itu yang bersinar, aku jadi penasaran pengen ngambil benda ini.”	<p>“Apa kuwi sing cumlorot? Aku kok dadi pengen ngerti yo,tak jupuk wae lah.” (karo ndelok kalung).</p> <p>“Oh walah iki to kang njalari, kaya</p>

	<p>“Oh ini to sumbernya, kayaknya sebuah bandul. Kayaknya bandul yang menyeramkan.”</p> <p>“Waaaaaaaaa...!!!”(masuk terowongan)</p> <p>“Tubuh kayak terbawa terbang.”</p> <p>“Waa...disana ada orang.” (melihat Bandung berkelahi dengan para jin)</p> <p>(Anak itu berteriak)...</p> <p>“Waaaaaaaaaaaaa...!!!”</p>	<p>bandhol, ning bandhole medeni.”</p> <p>“Waaaaaaaaa...!!!”(mlebu terowongan)</p> <p>“Ndadekke awak kaya mabur.”</p> <p>Waa...ing kana ana wong”. (karo ndelokake Bandung Bandawasa lagi gelut karo para jin).</p> <p>“Waaaaaaaaaaaa...!!!”</p>
Bandung Bandawasa	<p>“Baiklah,, aku sudah capek bermain-main dengan kalian. Sekarang rasakan jurus pamungkas andalanku.... Bersiap-siaplah...Hiaaaahhhhhh...!!!”</p> <p>“Baru tahu rasa kalian. Bagaimana tuan apa kau masih mau lagi?”</p>	<p>“Yawis yen ngono, aku wis kesel gojegan karo kowe kabeh. Saiki rasakna kasektenku. Rasakna... hiaaahhhh...!!!”</p> <p>“Lagi ngerti to kowe kabeh. Kepriye, arep meneh?”</p>
Jin	“Ampun Gusti.”	“Ngapunten Gusti.”
Bandung Bandawasa	“Kalau begitu aku mau pergi dan jangan pernah ganggu aku lagi ya.”	“Ya wis nek ngono aku arep lunga lan aja nganti ganggoni aku maneh.”
Jin	“Baik Gusti.”	“Inggih Gusti.”
	(Diperjalanan Bandung menemukan kalung berbandul hijau tersebut)	(Ing dalan, Bandung nemu kalung bandhol ijo mau)

Jin	“Satria perkasa, mulai detik ini kami bersedia menghadapi diri kami untuk tuan.”	“Satria sekti, wiwit samenika kita sedaya purun ngabdi dhateng Gusti.”
Bandung Bandawasa	“Kalian bikin kaget saja.”	“Marai kaget wae.”
Panji (bocah cilik)	“Kemana lagi kita harus meminta tolong Lang. Aku capek. Panas, capek, haus lagi. Bener2 menderit. Kenapa kita harus mengalami nasib sesial ini si? Sekarang kita harus gimana lagi?” (pasukan datang) “Huwaaaaaaaaaaaaaa...!!!”	“Ing ngendi meneh ya anggonku njaluk tulung Lang? aku wis kesel. Panas, kesel ngelak meneh. Pancen nelangsa. Ngapa ya kok aku katula-tula kaya ngene? Saiki awak dhewe kudu kepriye?” (pasukan teka) “Huwaaaaaaa...!!!”
Pasukan Kerajaan	“Siapa dia? Kenapa ada di sini? Mau apa dia? Jangan-jangan dia telik sandi.Hahahahahaha”	“Sapa kae kok ana ing kene? Arep apa? Aja-aja mung arep dadi telik sandi? Hahahahahahaha...”
Panji (bocah cilik)	“Jangan lari Lang! Kita kan butuh pertolongan.”	“Aja mlayu Lang! Awak dhewe lak ya butuh pitulungan.”
Pasukan Kerajaan	“Hayooo mau kemana kau? Ringkus dan bawa telik sandi itu, penjarakan! Laporkan pada baginda Prabu Baka!”	“Hayooo padha arep menyang endi? Cekel lan gawa telik sandi iku banjur dipenjara wae. Laporna marang Prabu Baka!”
	(anak itu dibawa ke penjara)	(bocah kuwi digawa ing penjara)
Prabu Baka	“Sudahlah tidak ada yang bisa menggurui aku. Terlebih lebih kamu Rara Jonggrang.”	“Wis, ra ana sing bisa ngendheg lakuku. Luwih-luwuh kowe Rara Jonggrang.”
Rara	“Ananda hanya meemohon pada	“Kula namung nyuwun dhumateng

Jonggrang	ayahanda. Supaya ayahanda Prabu tidak berbuat sewenang-wenang.”	Rama. Supados Rama Prabu boten tumindak sawiyah-wiyah.”
Prabu Baka	“Sudahlah cukup Jonggrang. Pergi sana dan jangan dilanjutkan lagi!”	“Wis lah cukup Rara Jonggrang. Lunga kana lan aja diteruske maneh!”
	(dalam hati: Oh Jonggrang,,, ternyata susah juga punya anak perempuan)	(jeron ati: Oh Jonggrang,,, jebul susah duwe anak wedok)
	(Jonggrang menangis)	(Jonggrang nangis)
Pasukan Kerajaan	“Kenapa itu Putri, pake nangis segala. Emang cewek satu itu manja banget.hemmm..!!”	“Kenapa kae Putri, nganggo nangis barang. Bocah wedok siji kae isane mung aleman. Hemmm...!!!”
Rara Jonggrang	“Bangunlah! Aku akan membantumu lari dari tempat ini.” “Tampaknya sudah aman. Apa kau sudah siap?”	“Tangia Le! Aku arep nulungi awakmu ben ora ing panggonan iki.” “Ketoke wis aman. Apa kowe wis siap?”
Panji (bocah cilik)	“Iya Putri.”	“Inggih Putri.”
Rara Jonggrang	“Hati-hati!”	“Ngati-ati!”
Panji (bocah cilik)	“Putri...!!”	“Putri...!!!”
Pasukan Kerajaan	“Kok ada patung disitu.”	“Kok ana patung ning kono ya?”
Rara Jonggrang	“Sekarang kita pergi.”	“Saiki ayo lunga.”
Pasukan Kerajaan	“Ciluk baaa...!! Yang ku lihat tadi tu apa ya? Aku nggak	“Ciluk baaa...!! Sing tak delok mau apa ya? Apa aku ora ngalamun?”

	melamun kan?”	
Rara Jonggrang	“Itu jemputan kita. (naik kuda) Ayooo...!!hiyakkkk heekkk...!!	“Iku sing methuk awak dhewe. Ayooo...!!hiyakkkk heekkk...!!”
Prabu Baka	“Kenapa diam saja.Kejar mereka!! Seret kembali kesini!!”	“Ngapa kok meneng wae? Cepet dioyak!! Gawa mreng meneng!!”
Pasukan Kerajaan	“Tembak....!!”	“Tembak....!!”
Rara Jonggrang	“Aaaaa...!!(terjatuh dari kuda) Cepat tidak ada waktu lagi.Ayooo...!!”	“Aaaaa...!!(tiba saka jaran) Cepet wis ora ana wektu maneh.Ayooo...!!”
Panji (bocah cilik)	“Huwaana...!!”	“Huwaana...!!”
Pasukan Kerajaan	“Jangan takut.”	“Aja wedi.”
Panji (bocah cilik)	“Ehmmm, Pangeran?”	“Ehmmm, Pangeran?”
Pasukan Kerajaan	“Cihuyyy...pacaran niyeeee....!!Cepat tangkap mereka.....!!” “Ehmmm Bandung Bondowoso.”	“Cihuyyy...pacaran ikiii....!! Cepet cekel wong-wong kae!!” “Ehmmm Bandung Bondowoso.”
Bandung Bandawasa	“Ternyata segitu saja kehebatannya.”	“Jebul mung semono kasektene.”
Pasukan Kerajaan	“Kaburrr...cepat...!!”	“Ayo ndang lunga...!!”
Panji (bocah cilik)	“Selamat jalan...!!”	“Sugeng tindak...!!”
Rara Jonggrang	“Memang mbok,, ada perasaan lain saat aku bertemu dengannya.	“Pancen mbok, rasane ora karuan nalika aku ketemu marang priya kae.

	Belum pernah ku temui satria gagah perkasa seperti dia. Terus terang mbok aku kagum dan terkesan padanya.”	Durung tau aku ngerti satria kang gagah prakosa kaya satria iku. Blaka wae aku kesengsem karo priya kae.”
Simbok	“Waaa...tau deh simbok sekarang. Nampaknya tuan putri sedang jatuh cinta.”	“Walah... simbok ngertos den samenika. Ndara Putri saweg nandang wuyung.”
Rara Jonggrang	“Enggak sih mbok, tapi iya juga. Gimana ya mbok caranya biar bisa ketemu sama Bandung Bandawasa itu?”	“Ora mbok, nanging yooo iya. Kepriye ya mbok ya carane ben bisa ketemu maneh karo Bandung Bandawasa iku?”
Simbok	“Haa???”	“Haa???”
Rara Jonggrang	“Ada apa mbok?”	“Ana apa mbok?”
Simbok	“Anu tuan Putri, anu mengenai ksatria tadi, Bandung Bandawasa kata tuan Putri. Baiknya tuan Putri menjauhkan diri saja.”	“Anu Ndara Putri, ehmm...ngengingi ksatria wau, Bandung Bandawasa ngendikane Ndara Putri? Saenipun Ndara Putri ngadoh mawon.”
Rara Jonggrang	“Memangnya kenapa mbok?”	“Lha ngapa mbok?”
Prabu Baka	“Hahaha...!! Sapa yang mau ikut,batal katamu? Batal. Hanya karena berjaga-jaga saja untuk menghadapi bocah ingusan itu. Panglima bodoh!! Whahahaha...!! Apa kau masih sangsi atas kesaktian rajamu ini? Coba mana ada raja yang sanggup menakhlukkan puluhan kerajaan dalam tempo semalam.	“Hahaha...!! Sapa kang bakal melu? Bubrah jaremu? Bubrah. Mung merga jaga-jaga kanggo ngadhepi bocah umbelen kuwi wae. Pancen Panglima goblog!! Whahahaha...!! Apa kowe kabeh isih ora percaya marang kasektene Rajamu iki? Coba endi Raja kang bisa ngalahke puluhan kerajaan ing wektu sawengi? Ora ana sing bisa ngalang-alangi apa wae

	<p>Tidak ada yang bisa menghalangi apapun keinginanku.</p> <p>Ayo sana cepat berangkat!</p> <p>Takhlukkan kerajaan sebanyak-banyaknya. Bawa semua prajurit biar kuhadapi sendiri.</p> <p>Whahahahahha...!!”</p>	<p>kang dadi pepinginanku.</p> <p>Gage kana mangkat! Kalahke kerajaan saakeh-akehe. Gawa kabeh prajurit ben tak adhepi dhewe.</p> <p>Whahahaha...!!”</p>
Jin	<p>“Bersiap-siaplah...!! Ajang pertempuran menanti kita, inilah saatnya pengabdian kita.”</p>	<p>“Padha siap-siap!! Perang sedhela meneh bakal wiwit, iki wektune awak dhewe ngabdi.”</p>
	<p>“Musuh kita adalah Raja jahat yang sakti yang tak pernah kalah sepanjang hidupnya.”</p>	<p>“Musuhe dhewe yaiku Raja kang murka, sekti kang ora tau kalah.”</p>
Bandung Bandawasa	<p>“Untuk sementara kalian tidak usah repot-repot. Untuk sementara ini biar aku hadapi semuanya sendiri saja. Tapi lain kali mungkin bantuan kalian pasti aku butuhkan.</p> <p>Oh iya aku mengucapkan banyak terima kasih atas kesediaan kalian.”</p>	<p>“Kanggo sawetara wektu kowe kabeh ora sah ngewangi. Aku kang bakal ngadhepi dhewe. Nanging liya wektu sesuk bakal tak butuhake.</p> <p>Oh iya maturnuwun kowe kabeh wis sumadya.”</p>
	PERTEMPURAN	Prang tandhing Prabu Baka
Prabu Baka	<p>“Hiyatttttttt.....!!(dihajar) Siap-siaplah dengan kemenanganku!”</p>	<p>“Hiyatttttttt.....!!(diajar) Siap-siap kanthi digdayaku!”</p>
Bandung Bandawasa	<p>“Rupanya Prabu Baka sudah mengeluarkan jurus pamungkasnya.”</p>	<p>“Ketohe Prabu Baka wis ngetokake jurus pamungkase.”</p>
	<p>“Kamehame.....!! (Prabu Baka</p>	<p>“Kamehame.....!! (Prabu Baka mati)</p>

	mati)	
Rara Jonggrang	“Ayahhh...!! Ayahhhh...!!”	“Rama...!!! Rama...!!!”
Bandung Bandawasa	“Sudahlah ini sudah takdir. Tidak usah kau menyesalinya lagi. Semuanya harus terjadi.”	“Wis wis iki wis tinakdir. Wis orasah tok getuni maneh. Kabeh kudu kalakon kaya ngene.”
Rara Jonggrang	“Pergi...!! Pergi...!! Tidak sudi aku melihatmu lagi.”	“Lunga kana...!! Wis ora sudi aku namatke kowe maneh.”
Bandung Bandawasa	“Aku masih menghormatimu sebagai penguasa kraton ini. Dan tidak ada satupun niat buruk dariku. Maka aku sangat berharap kau sudi menerima lamaranku saat pertama kali kita bertemu. Aku tak kuasa menyimpan rasa itu dan kuyakin kau pun punya perasaan yang sama denganku.”	“Aku isih ngormati sliramu minangka pangreksa kraton iki. Lan ora ana niat ala. Mula aku ngarep-arep sliramu gelema nampa lamaranku nalika sepisanan awak dhewe ketemu. Aku ora betah nyimpen rasa iku lan aku percaya sliramu duwe rasa kang padha karo aku.”
Rara Jonggrang	“Memang. Aku tak bisa menolak lamaranmu, karena kau berhasil mengalahkan ayahku, tapi aku punya syarat yang harus kau penuhi.”	“Pancen aku ora bisa nolak lamaranmu, amarga sliramu wis bisa ngalahke ramaku. Aku duwe sarat kang kudu koklakoni.”
Bandung Bandawasa	“Apapun syarat itu aku akan berupiya menuruti syarat itu. Demi cintaku padamu.”	“Apa wae sarate, bakal tak turuti. Amung merga tresnaku marang sliramu.”
Rara Jonggrang	“Aku mengingkinkan 1000 candi sebagai persembahan pada pernikahan kita kelak. Dan kamu harus bisa menyelesaikan itu	“Gawekna 1000 candi minangka seserahan palakramane awak dhewe sesuk, lan sliramu kudu bisa ngrampungke ing wektu sawengi.”

	dalam waktu semalam.”	
Bandung Bandawasa	(Nampaknya dia menolak pinanganku. Syarat itu sungguh tidak masuk akal, tapi sebagai ksatria akan kucoba menuruti tuntutananya. Seberat apapun akan kuhadapi.)	(Kayane Rara Jonggrang nolak pinanganku, sarat kuwi mokal, nanging minangka ksatria bakal tak coba nuruti apa panjaluke. Saabot-abote bakal tak adhepi.)
Rara Jonggrang	“Apakah Pangeran keberatan menurutinya?”	“Apa Pangeran kabotan marang panyuwunku?”
Bandung Bandawasa	“Ehmmm...!! Tidak, sama sekali tidak. Seperti kataku tadi, aku akan berupiya memeuhi syarat yang kau minta.”	“Ehm...!! Ora sithik-sithika. Kaya omongku mau, aku arep upiya nuruti sarat kang kok suwun.”
Rara Jonggrang	“Kalau begitu Pangeran bisa memulainya sekarang.”	“Yen mengkono Pangeran bisa miwiti saiki.”
Bandung Bandawasa	“Baiklah!! Akan segera aku laksanakan syarat yang kau minta.”	“Sendika!! Bakal tak lakoni sarat kang kok suwun.”
	“Sebentar lagi matahari terbenam. Sudah waktunya bagiku untuk memulai pekerjaan ini dan seperti yang pernah mereka janjikan padaku, para jin itu pasti mau membantuku. Nampaknya ada tugas khusus buatmu. Tolong kau susul para jin itu dan katakan pada mereka bahwa Pangeran Bandung Bandawasa butuh bantuan mereka. Karena tugas ini sangat	“Sedhela maneh srengenge angslup, wis wektune aku miwiti gaweyan iki lan kaya kang wus nate para jim janjekke marang aku, para jim mesthi gelem ngewangi aku. Ana gaweyan khusus kanggo kowe Le, tulung kok susul para jim iku lan kandhakna yen Pangeran Bandung Bandawasa butuh bantuane amarga gaweyan iki wigati banget. Aja katundha-tundha maneh. Mangkata saiki! Wektune winates Panji!”

	penting, jangan kau tunda lagi. Berangkatlah sekarang juga. Waktu kita sangat terbatas Panji.”	
Panji (bocah cilik)	“Baik Pangeran.”	“Inggih Pangeran.”
Jin	<p>“Hemmm..Cuma segitu saja pesannya? Dia tidak tahu kalau kita punya kekuatan spranatural. Whahaha...!! Ayo kita berangkat! Jangan sampai terlambat! Kita temui Gusti Bandung Bandawasa! Ayooo...!!”</p> <p>“Ayooo jalan...!! Ada proyek besar yang harus kita garap.” (jin itu memulai pekerjaannya).</p> <p>“Ayo kerja yang benar...!!”</p>	<p>“Hemmm, mung kuwi pesene? Bocah kae ora ngerti yen awak dhewe duwe kekuatan supranatural. Whahahaha...!! Ayo mangkat aja nganti telat nemoni Gusti Bandung Bandawasa! Ayooo...!!”</p> <p>“Ayooo mlaku...!! Ana gaweyan gedhe kang kudu kagarap.” (jin iku wiwit kerja).</p> <p>“Ayo kerja kang bener...!!”</p>
Panji (bocah cilik)	“Kok mereka udah ada disini? Celaka ni, bisa gagal rencana kita.”	“Kok jim e wis padha ana ing kene? Cilaka iki bisa-bisa bubrah rencanane dhewe.”
Rara Jonggrang	“Kesatria itu hampir bisa menuruti permintaanku. Apa yang harus aku lakukan sekarang mbok? Aku tidak mau dipersunting olehnya.”	Kesatria iku meh bisa nuruti apa kang dadi pepinginanku. Apa kang kudu daklakoni mbok? Aku emoh dadi sisihane Bandung Bandawasa.”
Paman Patih	(A) “Adakah cara lain untuk memecahkan masalah ini?”	(A) “Ana cara liya ora kanggo ngrampungke masalah iki?”

	<p>(B) “Sejak kemarin aku sedang mencarinya,, tapi tidak satupun ide yang keluar.”</p> <p>(A) “Biasanya banyak ide cemerlang yang muncul dari paman. Tapi mengapa sekarang sepertinya sukar. Ada masalah lain yang mengganjal?”</p> <p>(B) “Yaa Mungkin soal gaji kemarin yang belum dibayar.”</p> <p>(A) “Ahihihih....!! Kerja dulu dong, baru nuntut gaji. Kalau anda bagaimana pak tua?”</p> <p>(C/ Pak Tua) “Aku sudah tua, mana mungkin menemukan jalan keluar dalam waktu yang singkat ini. Apa lagi soal percintaan anak muda. Aku tidak punya pengalaman.”</p>	<p>(B) “Wiwit wingi aku wus golek nanging durung duwe ide blas.”</p> <p>(A) “Biasane Paklik kagungan ide kang sae. Nanging kok kayane angel saiki. Apa ana masalah liya Paklik?”</p> <p>(B) “Ya paling mung gara-garane bayaran wingi kang durung kabayar.”</p> <p>(A) “Ahihihih....!! Kerja sik, lagi nuntut bayar. Yen njenengan pripun pak tua?”</p> <p>(C/ Pak Tuwa) “Aku ki wis tuwa, ora mungkin aku nemu dalan kanggo ngrampungni perkara ing wektu kang cendhek iki. Apa maneh masalah tresnane cah enom. Aku ora duwe pengalaman.”</p>
Panji (bocah cilik)	“Oh iya...!! Ayam!! Ayamlah kuncinya.”	“Oh iya...!! Pitik!! Pitik kuncine.”
Rara Jonggrang	<p>“Tinggal beberapa candi yang akan selesai . Kenapa sepertinya waktu terasa berjalan lambat sekali mbok? Rasanya aku sudah tidak kuat lagi menahannya. Bagaimana paman ada cara lagi lainnya?”</p>	<p>“Mung gari sithik maneh rampung candine. Nanging ngapa kayane wektu krasa suwe banget mbok? Rasane aku wis ra kuwat ngampet maneh.</p> <p>Pripun Paklik wonten cara sanes?”</p>
Paman Patih	“Akhirnya hamba menemukan pemecahannya.”	“Wusananipun kawula pikantuk cara anggenipun mungkasi prakara Gusti


		Putri.”
Jin	“Haduhh...!! Suara apa itu?”	“Adhuh...!! Swara apa iku?”
Bandung Bandawasa	“Kenapa suara lesung itu berbunyi di malam yang larut ini?”	“Ngapa lesung iku muni ing wayah sawengi iki?”
Rara Jonggrang	“Oh, dengarlah suara lesung yang indah itu. Sebentar lagi si ayam jago pasti terbangun. Para jin jelek itu mengira hari sudah pagi. Hihihi...!! dan aku yakin mereka akan lari ketakutan.”	“Ohh, rungokna swara lesung kang indah iku. Sedhela maneh pitik jago iku mesthi tangi. Para jim ala kuwi bakal nyangka yen wis esuk. Lan aku percaya mesthi Jim mau padha mlayu sipat kuping.”
Jin	“Heiii ayo cepatt...!!”	“Heiii ayo cepett...!!”
Panji (bocah cilik)	“Hahaha...!! Upiya Sang Putri gak sesuai rencana, tapi biarlah, asalkan mereka bahagia.”	“Hahaha...!! Upiyane putri ra bakal padha karo rencanane. Nanging ben. Ben kekarone bungah.”
Rara Jonggrang	“Kok ayamnya belum kluruk juga? Dimana dia? Sebentar lagi pekerjaan mereka sudah hampir selesai. Ayo tunggu apa lagi, cepat cari ayam itu mumpung masih ada waktu! Cepat cari kita masih punya kesempatan!”	“Kok pitik mau durung kluruk ya? Nangdi? Sedhela maneh gaweyane rampung. Ayo nunggu apa meneh? Age-age goleki pitik kuwi mumpung isih ana wektu!”
Jin	“Diam...diam...!! Sekarang kau bebas, pergilah sekarang! (berbicara pada ayam). Dadaaa...!!”	“Meneng...meneng...!! Saiki kowe bebas. Lunga kana saiki! (ngomong karo pitik)
Ayam	Kepak2kan sayap. Pukpukpuk...!! “Auuuuu...!! Salah setel. Kukuruyuk...!!”	(Ngeplek-ngeplekke swiwi) Pukpukpukpuk...!! “Auuuu...!! Eh salah setel. Kukuruyuk...!!”

Jin	“Huaaa...!! huaaa...!! Hari pagii...!! Ayo berhentiii...!!”	“Huaaa...!! huaaa...!! Wis esuk...!! Ayo mandheg...!!”
Bandung Bandawasa	“Heiii tunggu jangan lari heiiii...!!”	“Heiii,, enteni aja mlayu. Heiii...!!”
Pasukan Kerajaan	“Lapor tuan putri. Pangeran Bandung berhasil dihentikan upiyanya.”	“Lapor Gusti Putri, Pangeran Bandung sampun saged dipunendheg upiyanipun.”
Rara Jonggrang	“Rupanya Dewata Agung masih membantu kita Paman Patih. Biar dia rasakan kekalahananya. Paman Patih, tolong siapkan perayaan untuk menyambut keberhasilan kita. Ayo apa yang ditunggu?”	“Jebul Dewata Agung isih ngewangi awak dhewe Patih. Kareben Bandung ngrasakake kalahe. Patih, nyuwun tulung disiapke prayan kasiling upiyane awak dhewe. Ayo, apa meneh sing ditunggu?”
Bandung Bandawasa	“Oh Dewata penuhilah permintaanku.”	“Oh Dewata kabulaken panyuwun kula.”
Rara Jonggrang	“Ada apa lagi mbok?”	“Ana apa maneh mbok?”
Bandung Bandawasa	“Kukutuk kau Rara Jonggrang!! Hiyattttt...!!”	“Dak sepatani kowe Rara Jonggrang!! hiyattttt....!!”
Simbok	“Jangannnn...!! Tuan Putri...!!”	“Aja...!! Ndara Putri...!!”
	“Tuan putri.”	“Ndara putri.”
Bandung Bandawasa	“Sudahlah semua telah berakhir. Rara Jonggrang memang bukan jodohku. Dan semua kejadian ini mungkin sudah menjadi kehendak para Dewata. Aku tahu Panji bahwa selama ini engkau telah bekerja keras mempersatukan aku dengan putri	“Wis...!! Wis...!! Kabeh pancen wis tinakdir. Rara Jonggrang pancen dudu jodhoku, lan kabeh kedadean iki mbokmenawa wus dadi kersane para Dewata. Aku ngerti Panji yen sasuwene iki kowe wus melu ngupaya nggathukake aku lan putri Rara

	<p>Rara Jonggrang. Aku tahu semua itu, tapi sudahlah takdir Dewata siapa yang tahu. Seperti juga kamu. Aku telah berupiya semampuku untuk mewujudkan kebahagiaan ini. Yah namun begitu, setidaknya aku telah berhasil menjalankan kehendaknya dengan baik titah ayahanda, Baginda Peking. Ehmm Panji, aku tidak bisa berlama-lama lagi. Sekarang saatnya aku harus pulang. Ayahnda sudah cemas menungguku. Oh iya, jagalah dirimu baik-baik ya! Selamat tinggal!”</p>	<p>Jonggrang. Aku ngerti kabeh mau, ananging yo uwis takdiring Dewata sapa kang nyana. Kaya kowe uga. Aku wus ngupaya apa kang dadi gegayuhanku mujudake kabagyan. Yooo..., ananging kaya ngene, saorane aku wus kasil nindakake apa kang dadi titah Ramaku, Baginda Peking.</p> <p>Ehmm Panji, aku ora isa suwe-suwe maneh. Saiki wektune aku kudu bali. Ramaku wus ngarep-arep tekaku. Oh iya, jaga awakmu ya!”</p>
Panji (bocah cilik)	<p>“Seperti kalung, ternyata benar. Ini kalung yang aku temukan dulu. Dimana Pangeran Bandung tadi? Cepet banget perginya. Anehhhh....!!”</p> <p>“Huwaaaaaa.....!!”(masuk pada lorong waktu lagi)</p>	<p>“Kaya kalung, kayane tenan. Iki kalung sing tak temokake biyen. Ing ngendi Pangeran Bandung mau? Kok cepet banget ilange. Aneh....!!”</p> <p>“Huwaaaaaa....!!!” (mlebu ing lorong wektu, bali ing papan kawitan).</p>

CARA PANGANGGENIPUN *MEDIA PASINAON INTERAKTIF*

NYEMAK LEGENDA RAKYAT JAWI

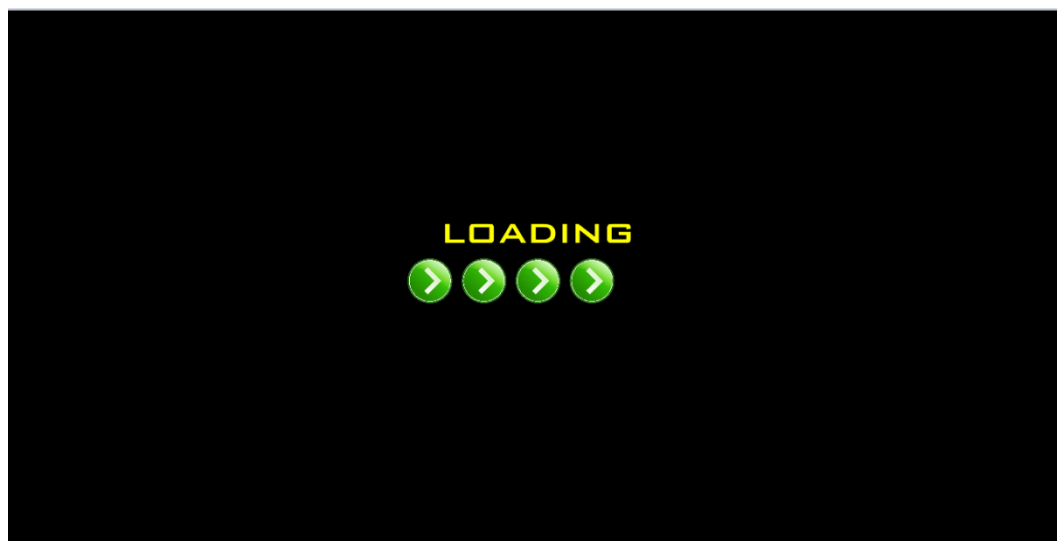
1. Dipunsamaptakaken komputeripun, lajeng dipunuripaken!
2. Lebetaken *CD media pasinaon interaktif* nyemak legenda rakyat Jawi wonten ing *RAM* komputer. *CD* kanthi *otomatis* badhe mbika *program*, menawi boten lajeng saged dipun-klik kanan *start* ☐ *klik Explore* ☐ *CD Drive* ☐ *klik* kanan *file open exe*. Menawi sampun mbika, lajeng tuwuh simbol *f intro*, lajeng dipunklik kaping kalih wonten ing *simbol f*, lajeng panjenengan sampun mlebet wonten ing *media pasinaon* wonten ing pambuka, lajeng panjenengan *klik tombol* lajeng wonten ing *tampilan* kompetensi sasampunipun maos kompetensi kasebut, lajeng panjenengan sampun mlebet wonten ing *menu utama media*.
3. Ing *menu* utama wonten mapinten-pinten *tombol menu* ingkang saged dipunpilih kanthi cara nge-klik *tombol* ingkang dipunkersakaken. Menawi badhe wangsul dhateng *menu* utama, saged nge-klik *tombol menu* utama 
4. Dipunwiwiti kanthi mlebet wonten ing *menu* pandom kangge mangertosi pitedah cara panganggenipun *media pasinaon*
5. Sumangga mlebet wonten *menu materi* piwulang kanthi urutan, dipunwiwiti saking *menu materi* pangertosan legenda rakyat Jawi, jinising legenda, *unsur-unsur intrinsik* legenda, saha tuladha *film kartun* legenda candi Sewu. Menawi panjenengan badhe wangsul dhateng kaca saderengipun, saged dipun-klik *tombol* panah wonten ing sisih kiwa ngandhap. Sampun pindhah dhateng *menu*

salajengipun saderengipun nguwaosi *materi* kasebut, menawi wonten ing andharan *materi* wonten tembung-tembung ingkang angel lan mboten dipunmangertosi, mila saged mbikak *menu glosarium* supados mangertos tegesipun tembung.

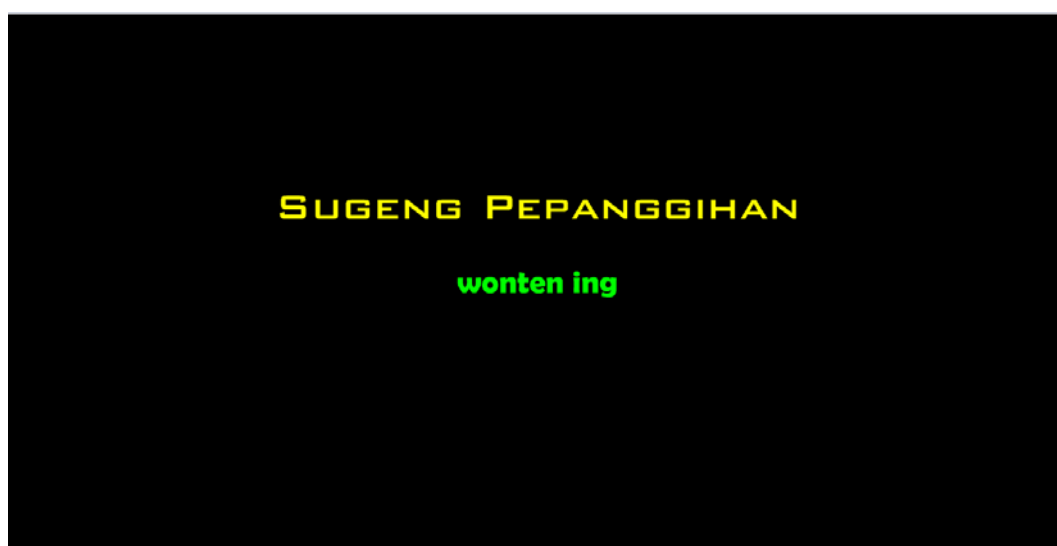
6. Menawi *materi* sampun dipunkuwaosi, saged mbikak *menu* gladhen. Panjenengan kedah nggarap gladhen kanthiurut saking gladhen rembagan kelompok, lajeng gladhen 1, lajeng ingkang pungkasan gladhen 2. Saderengipun nggarap gladhen panjenengan kedah maos pitedahipun rumiyin supados panjenengan mangertos cara anggenipun nggarap gladhen kasebut, amargi gladhen menika arupi gladhen *game* lan saben gladhen beda cara nggarapipun. Sasampunipun mangsuli soal panjenengan saged langsung mangertos wangsulanipun leres utawi lepat. Bilih sedaya soal sampun kagarap, panjenengan saged mangertos biji ingkang panjenengan pikantuki. *Klik tombol* “dipunambali”, menawi badhe ngambali mangsuli gladhen.
7. Menawi badhe medal saking *program media* pasinaon, pramila *klik tombol menu* “medal”, lajeng *klik tombol* “inggih” menawi badhe medal lan *klik tombol* “boten” menawi badhe wangsul dhateng *menu* utama utawi boten sios medal saking *media* pasinaon.

Tampilan Layout Akhir Media Pasinaon Interaktif Nyemak

Legenda Rakyat Jawi



Layer 1



Layer 2



Layer 3



Layer 4



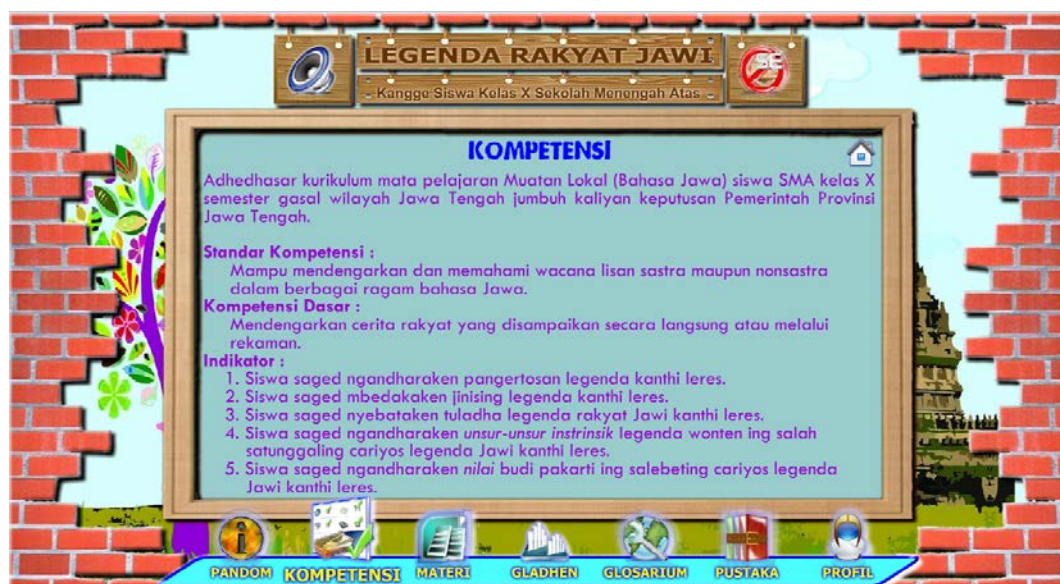
Layer 5



Layer 6



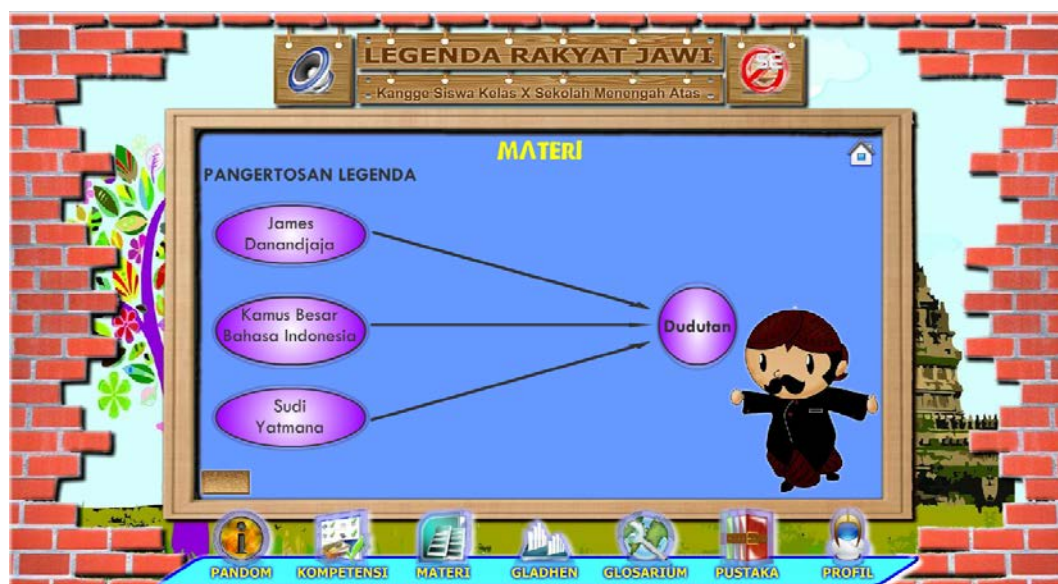
Layer 7



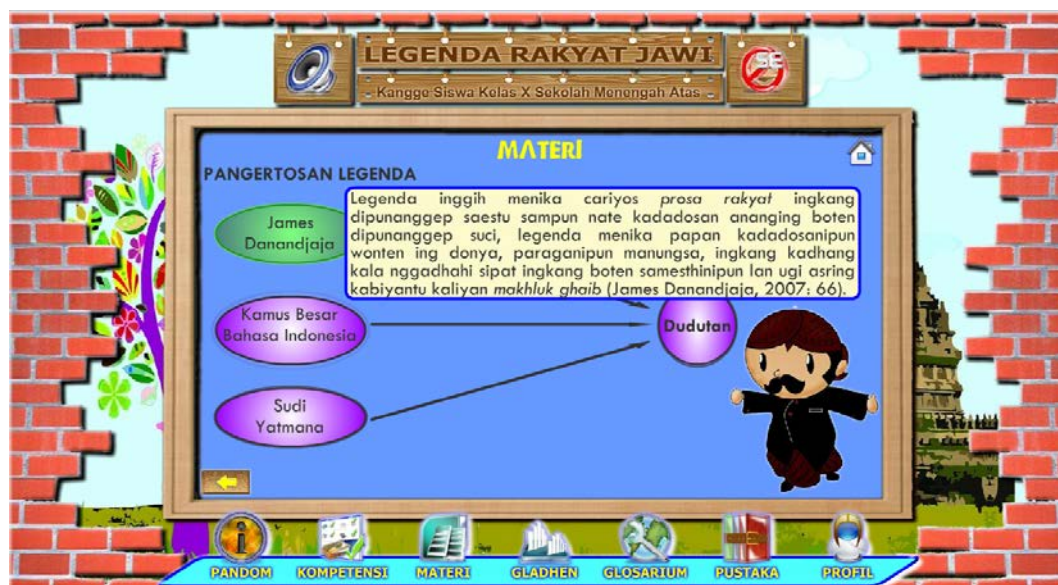
Layer 8



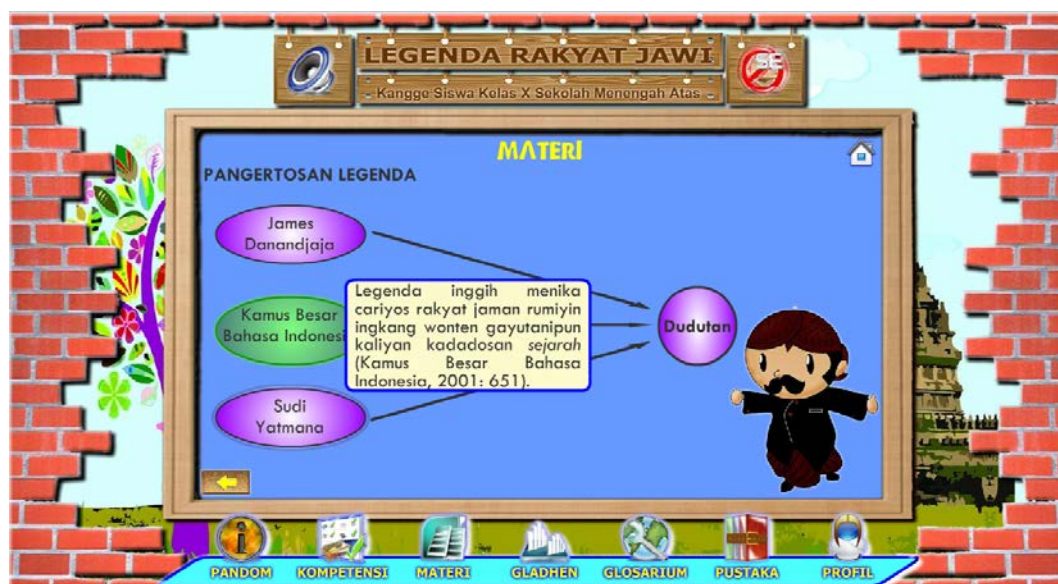
Layer 9



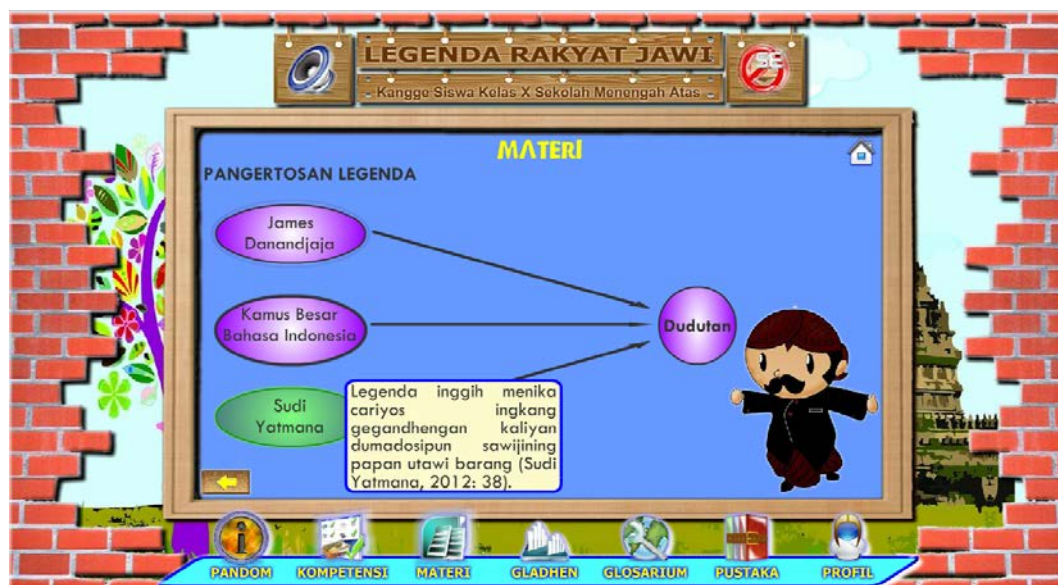
Layer 10



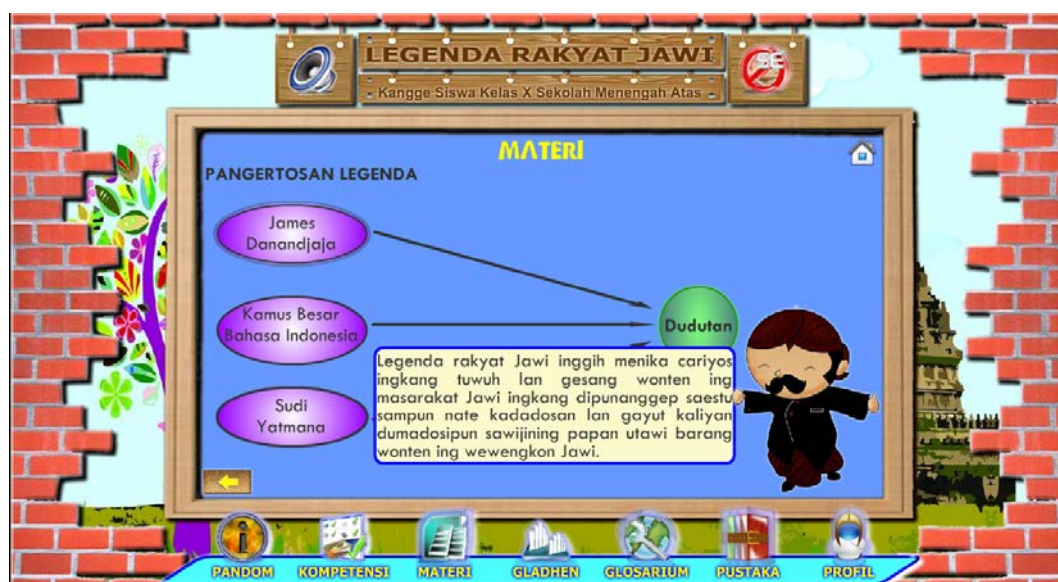
Layer 11



Layer 12



Layer 13



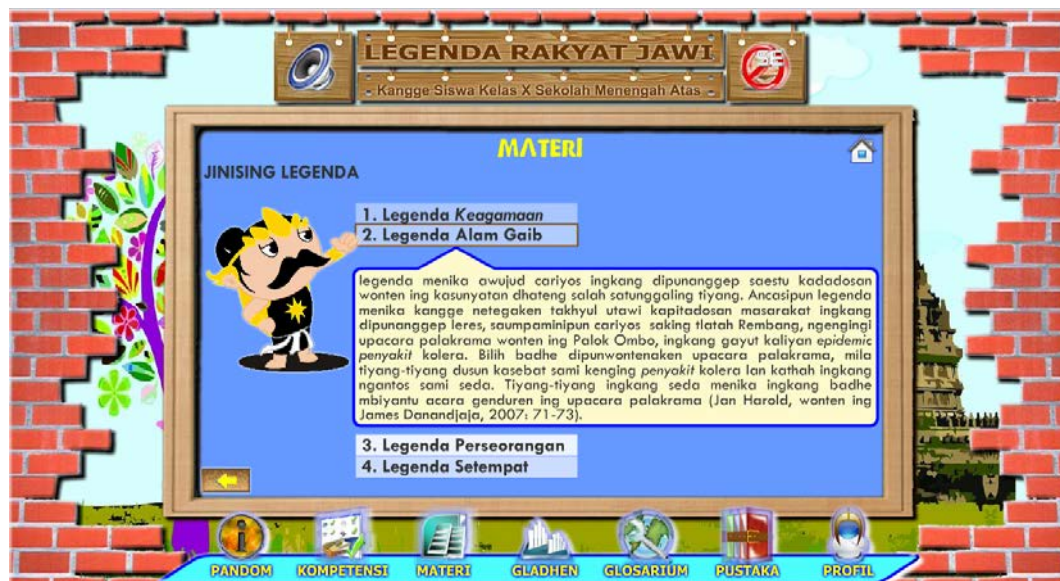
Layer 14



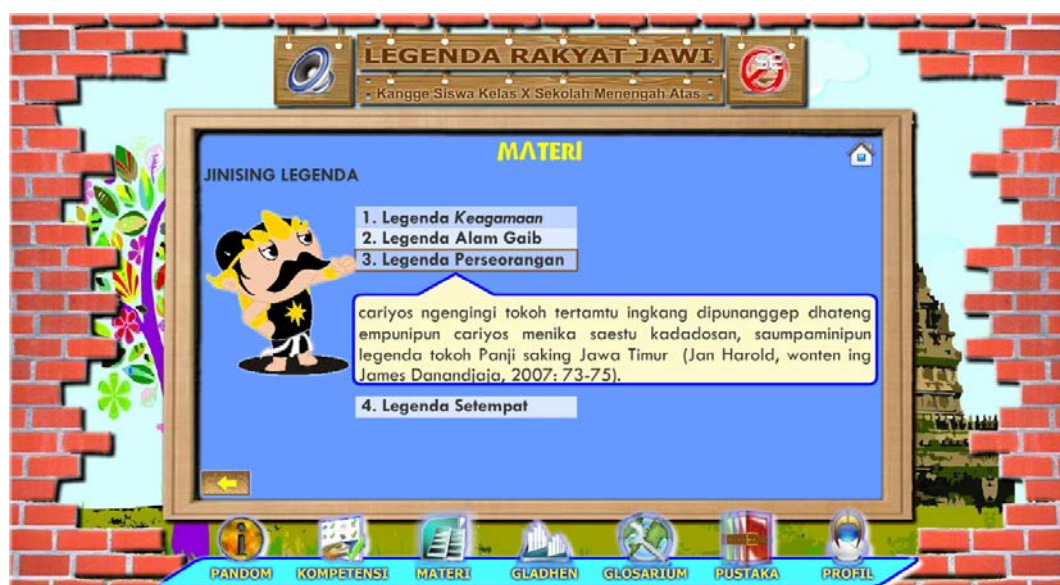
Layer 15



Layer 16



Layer 17



Layer 18



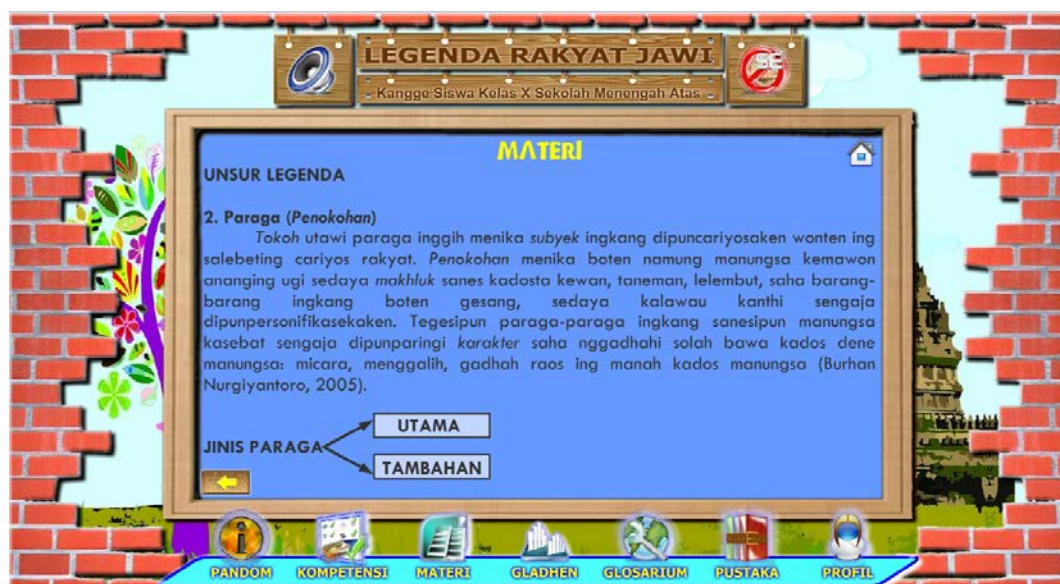
Layer 19



Layer 20



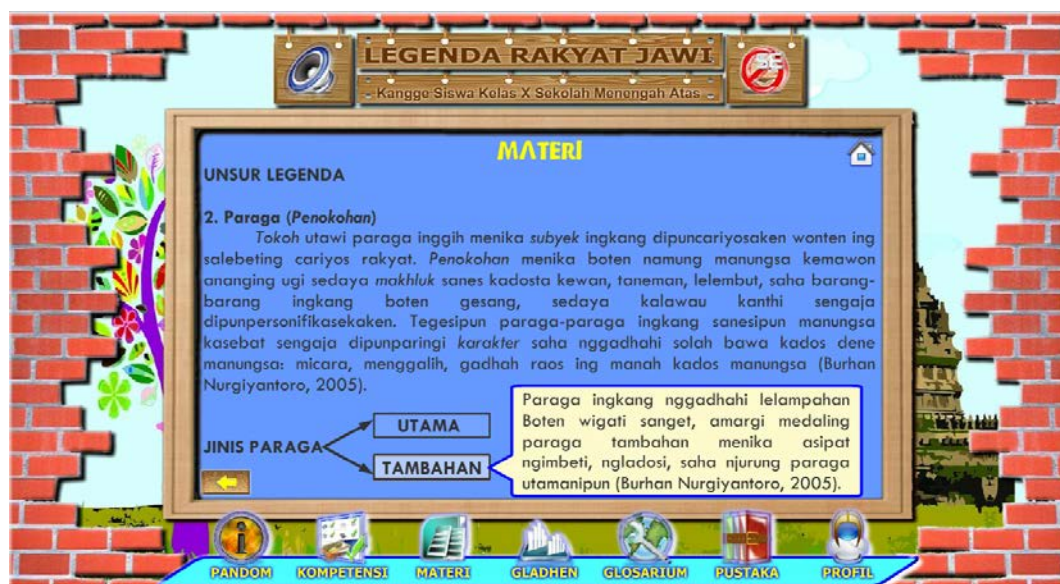
Layer 21



Layer 22



Layer 23



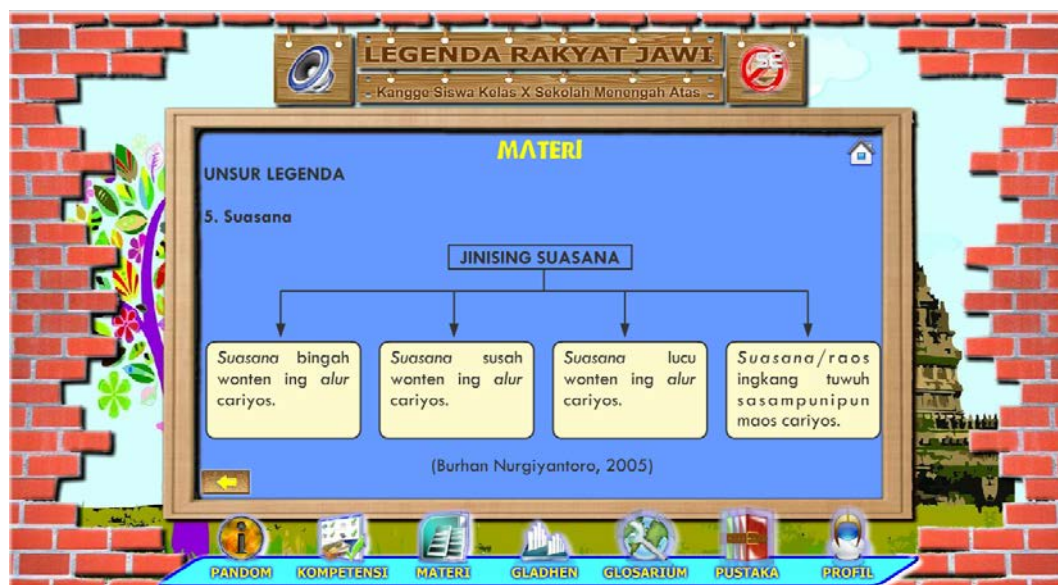
Layer 24



Layer 25



Layer 26



Layer 27



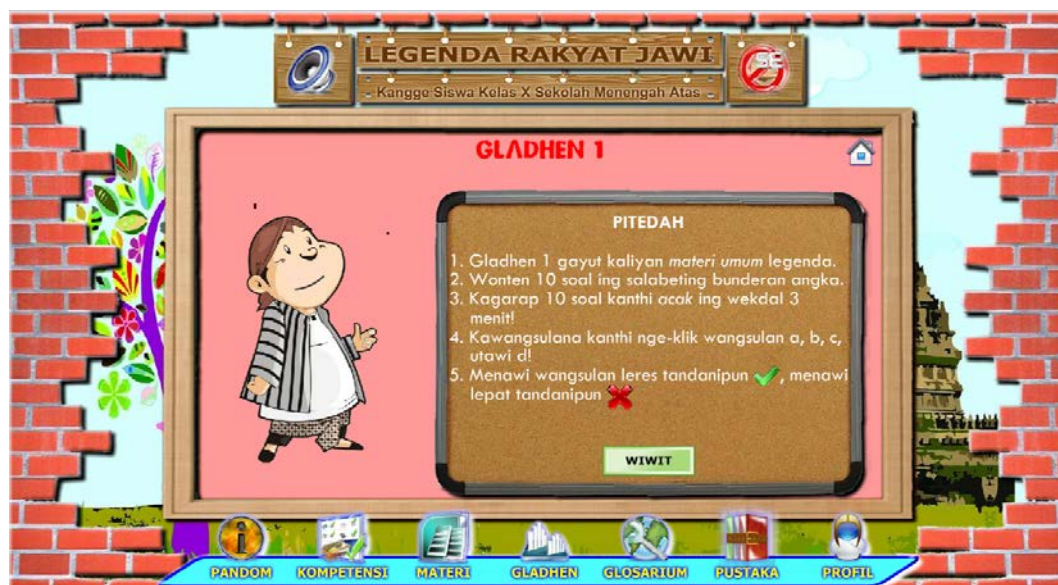
Layer 28



Layer 29



Layer 30



Layer 31



Layer 32



Layer 33



Layer 34



Layer 35



Layer 36



Layer 37



Layer 38



Layer 39



Layer 40



Layer 41



Layer 42



Layer 43



Layer 44



Layer 45



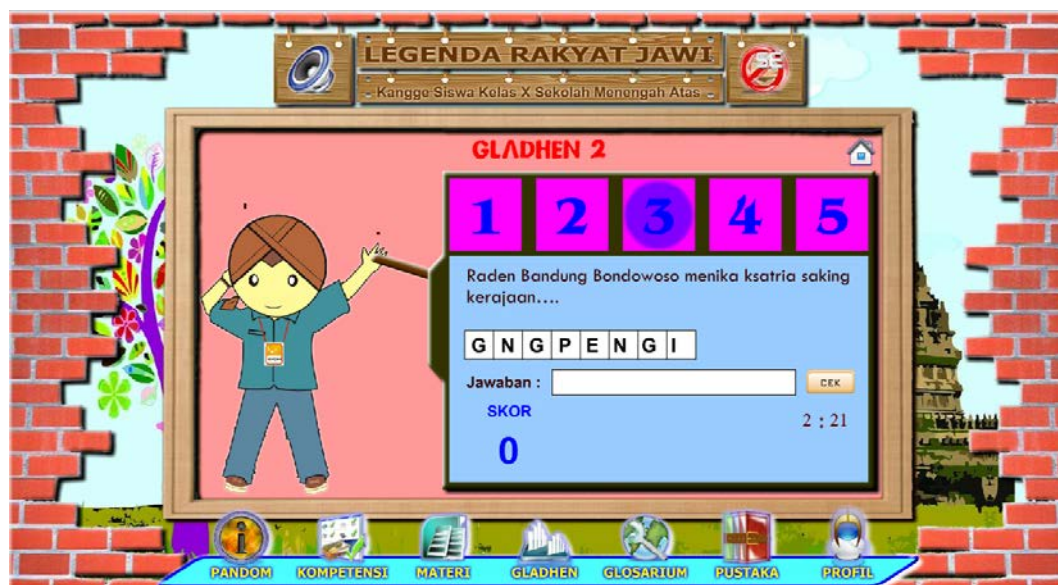
Layer 46



Layer 47



Layer 48



Layer 49



Layer 50



Layer 51



Layer 52



Layer 53



Layer 54



Layer 55



Layer 56



Layer 57



Layer 58



Layer 59



Layer 60



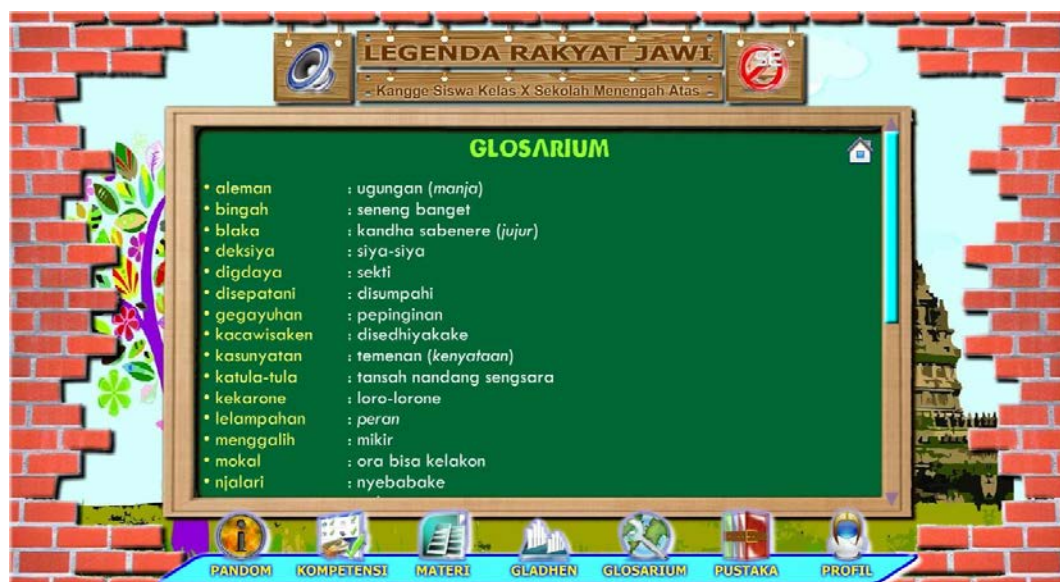
Layer 61



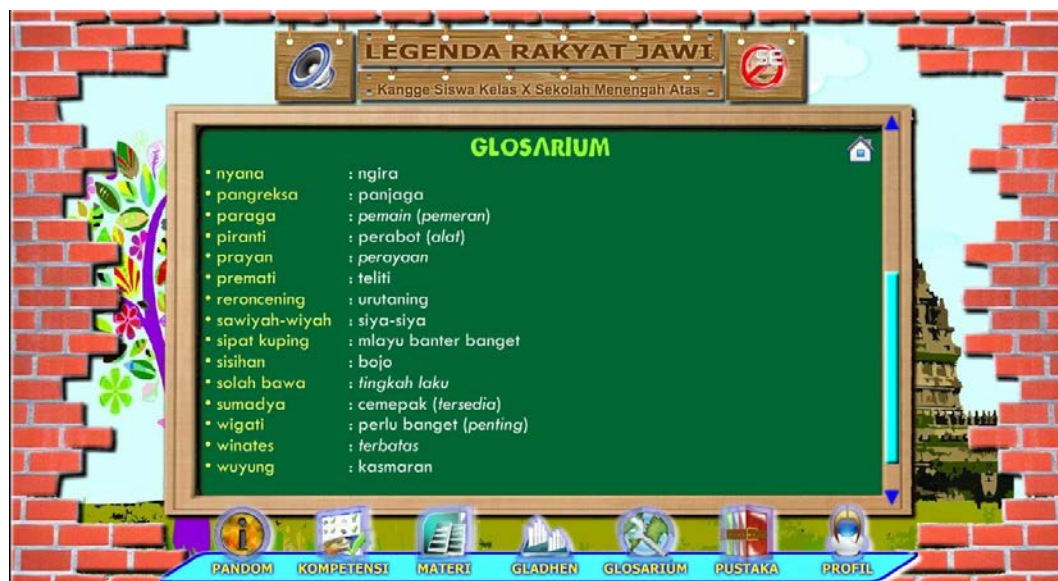
Layer 62



Layer 63



Layer 64



Layer 65



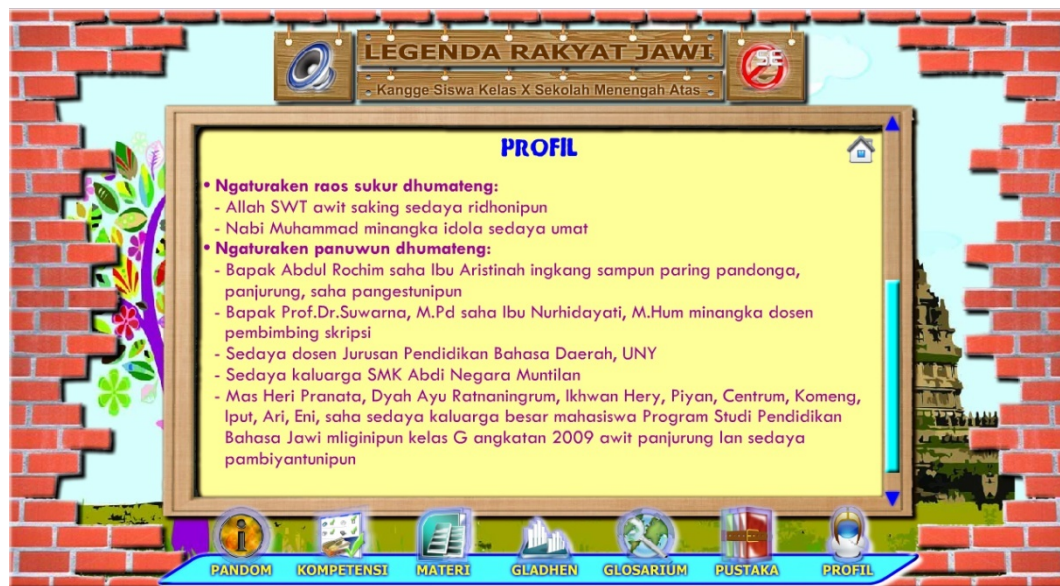
Layer 66



Layer 67



Layer 68



Layer 69



Layer 70



Layer 71



Layer 72

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PASINAON
DENING AHLI MATERI**

Materi Piwulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : *Media Pasinaon Legenda Rakyat Jawi*

Sasaran : Siswa kelas X SMK

Pangripta : Iqlima Septy Rismawati

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M.Phil

Tanggal : *23 September 2013*

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening dosen *ahli* materi kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Piwulangan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	<i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa	✓				
2	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi dasar		✓			
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar			✓		
4	Leresipun materi			✓		
5	Cethanipun andharan materi		✓			
6	Cekap anggenipun maringi gladhen		✓			

Tabel Salajengipun

7	Jumbuhipun soal kaliyan indikator	✓				
8	Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan		✓			
9	Cetha anggenipun ngginakaken istilah		✓			

B. Aspek Leresipun Isi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan			✓		
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi			✓		
3	Sistematika andharan materi	✓				
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi		✓			
5	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi		✓			
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi		✓			
7	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar		✓			
8	Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator		✓			

C. Pamrayogi

- Pandan saka glabher dipunringkes praktis.
- Kompetensi, amergi wijib mangertosi, mesthiipun dipunpangaken sisangipun pandan home.
- Pangertosan legendhe dipunamel jansi (legenda masyarakat jansi).
- Glossarium: ingkang abasa jansi dipunmringkes.
- Serole dipun sribani tuladha mangga mundhip ingkang langkung praktis.


D. Dudutan

Program menika:

- a) Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi
- (b) Layak ujicoba lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c) Boten layak

Yogyakarta, 23... September 2013

Ahli Materi



Drs. Afendy Widayat, M.Phil.
NIP. 19620416 199263 1 002

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PASINAON
DENING AHLI MATERI**

Materi Piwulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : *Media Pasinaon Legenda Rakyat Jawi*

Sasaran : Siswa kelas X SMK

Pangripta : Iqlima Septy Rismawati

Ahli Materi : Drs. Afendy Widayat, M.Phil

Tanggal : 3 Oktober 2013

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening dosen *ahli* materi kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Piwulangan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa	✓				
2	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi dasar		✓			
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar		✓			
4	Leresipun materi		✓			
5	Cethanipun andharan materi	✓				
6	Cekap anggenipun maringi gladhen	✓				

Tabel Salajengipun

7	Jumbuhipun soal kaliyan indikator	✓				
8	Leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan		✓			
9	Cetha anggenipun ngginakaken istilah		✓			

B. Aspek Leresipun Isi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Materi trep kaliyan ancasipun piwulangan		✓			
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi	✓				
3	<i>Sistematika</i> andharan materi	✓				
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi		✓			
5	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi		✓			
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi		✓			
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar		✓			
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan indikator		✓			

C. Pamrayogi

- Cobi dipunselehake nggampangake
fac, ngligiripun basaningun.

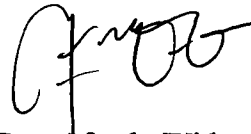
D. Dudutan

Program menika:

- a) Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi
- b) Layak ujicoba lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c) Boten layak

Yogyakarta, 3 Oktober 2013

Ahli Materi



Drs. Afendy Widayat, M.Phil.
NIP. 19620416 199263 1 002

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PASINAON
DENING AHLI MEDIA**

Materi Piwulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : *Media Pasinaon Legenda Rakyat Jawi*

Sasaran : Siswa kelas X SMK

Pangripta : Iqlima Septy Rismawati

Ahli Media : Avi Meilawati, S.Pd, M.A.

Tanggal : *20 September 2013*

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening dosen *ahli media* kanthi nyukani tandha centhang (√) wonten papan (kolom). Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Tampilan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program		√			
2	Seratan gampil dipunmangertosi		√			
3	Tatanan warni sampun trep		√			
4	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken tombol		√			
5	<i>Kualitas</i> tampilan gambaripun		√			
6	<i>Kualitas animasi</i>		√			

Tabel Salajengipun

7	Trepipun musik ingkang ngiringi		✓			
8	Trepipun <i>tampilan layar</i>		✓			
9	Cethanipun swanten		✓			
10	Leres anggenipun ngginakaken basa		✓			

B. Aspek Pemrograman

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun <i>navigasi</i>		✓			
2	<i>Konsisten</i> anggenipun ngginakaken tombol		✓			
3	Cethanipun pandom			✓		
4	Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i>		✓			
5	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>		✓			
6	<i>Efisiensi</i> teks		✓			
7	<i>Respon</i> dhateng siswa		✓			
8	Cepetipun program			✓		
9	<i>Media</i> saged narik kawigatosan		✓			

C. Pamrayogi

1. Grafasi werni dipungayutaken kaliyan kelompok -
ipun
2. Pitedah "Lajeng" wonten gladhen dipun-
suda supados efektif

D. Dudutan

Program menika:

- a) Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi
- b) Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi**
- c) Boten layak

Yogyakarta, 20 September 2013

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd, M.A.
NIP. 19830522 00912 2 003

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PASINAON
DENING AHLI MEDIA**

Materi Piwulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : *Media Pasinaon Legenda Rakyat Jawi*

Sasaran : Siswa kelas X SMK

Pangripta : Iqlima Septy Rismawati

Ahli Media : Avi Meilawati, S.Pd, M.A.

Tanggal : 2 Oktober 2013.....

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening dosen *ahli media* kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom). Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Tampilan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program		✓			
2	Seratan gampil dipunmangertosi		✓			
3	Tatanan warni sampun trep		✓			
4	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken tombol		✓			
5	<i>Kualitas</i> tampilan gambaripun		✓			
6	<i>Kualitas animasi</i>		✓			

Tabel Salajengipun

7	Trepipun musik ingkang ngiringi		✓			
8	Trepipun <i>tampilan layar</i>		✓			
9	Cethanipun swanten		✓			
10	Leres anggenipun ngginakaken basa		✓			

B. Aspek Pemrograman

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun <i>navigasi</i>		✓			
2	<i>Konsisten</i> anggenipun ngginakaken tombol		✓			
3	Cethanipun pandom		✓			
4	Gampil anggenipun ngginakaken <i>media</i>		✓			
5	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>		✓			
6	<i>Efisiensi</i> teks		✓			
7	<i>Respon</i> dhateng siswa		✓			
8	Cepetipun program		✓			
9	<i>Media</i> saged narik kawigatosan		✓			

C. Pamrayogi

.....

.....

.....

.....

.....

D. Dudutan

Program menika:

- a) Layak ujicoba kanthi boten wonten revisi
- b) Layak ujicoba wonten lapangan kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c) Boten layak

Yogyakarta, 2 Oktober 2013

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd, M.A.
NIP. 19830522 00912 2 003

**LEMBAR EVALUASI DAMEL MEDIA PASINAON
DENING GURU BASA JAWI**

Materi Piwulangan : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : *Media Pasinaon Interaktif Legenda Rakyat Jawi*

Sasaran : Siswa kelas X SMK

Pangripta : Iqlima Septy Rismawati

Guru Basa Jawi : ARIF LSTIROKHAH

Tanggal : 05 OKTOBER 2013

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening guru bsa Jawi kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sae Sanget), 2) S (Sae), 3) C (Cekap), 4) K (Kirang), sarta 5) KS (Kirang Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Leresipun Konsep saha Kompetensi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)		✓			
2	Urutanipun materi sampun trep	✓				
3	Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen	✓				
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar	✓				

Tabel Salajengipun

B. Aspek Kualitas Tampilan

C. Pamrayogi

D. Dudutan

- a. *Media pasinaon interaktif* menika saged dipunginakaken wonten ing piwulangan legenda rakyat Jawi.
- b. *Media pasinaon interaktif* menika boten saged dipunginakaken wonten ing piwulangan legenda rakyat Jawi.

Muntilan, 05 OKTOBER 2013.....

Guru basa Jawi



Arif Istirokhah, S.Pd.
NIP. -

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA
PASINAON LEGENDA RAKYAT JAWI**

Nama Siswa : Laely Febriana

Kelas / No. Absen : X AK . 10

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) RR (Rangu-rangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), sarta 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi legenda rakyat Jawi kangge siswa	✓				
2	Materi legenda rakyat Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> pasinaon menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil	✓				
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika siswa saged nyariosaken salah satunggaling legenda rakyat Jawi	✓				
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> pasinaon menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi	✓				
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> pasinaon legenda rakyat Jawi menika saged dipun-garap sedaya kanthi gampil	✓				

Tabel Salajengipun

6	<i>Glosarium</i> mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi	✓				
---	---	---	--	--	--	--

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri	✓				
2	Siswa saged remen sinau materi legenda rakyat Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika		✓			
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi legenda rakyat Jawi	✓				
4	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos	✓				
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi	✓				
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa	✓				
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep	✓				
5	<i>Gambar saha animasi</i> katingal cetha	✓				
6	<i>Backsound</i> utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika	✓				

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Pandom anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika kanthi gampil	✓				
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipun-ginakaken	✓				
3	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipun-ginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes	✓				
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken	✓				

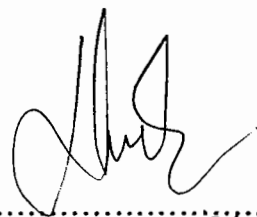
E. Pamrayogi

II Lophe Bhs Jowo

Bagus bgt. setiap hari datang juga gat papa

~~Yogyakarta~~, Muntiri 5 oktober 2013

Siswa



Laeny Febriana

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA
PASINAON LEGENDA RAKYAT JAWI**

Nama Siswa : VICTAWATI NOSTALIA

Kelas / No. Absen : X AK / 31

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) RR (Rangu-rangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), sarta 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media pasinaon</i> menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi legenda rakyat Jawi kangge siswa	✓				
2	Materi legenda rakyat Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media pasinaon</i> menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil	✓				
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media pasinaon</i> menika siswa saged nyariosaken salah satunggaling legenda rakyat Jawi		✓			
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media pasinaon</i> menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi	✓				
5	Gladhen soal wonten <i>media pasinaon</i> legenda rakyat Jawi menika saged dipun-garap sedaya kanthi gampil	✓				

Tabel Salajengipun

6	<i>Glosarium</i> mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi	✓				
---	---	---	--	--	--	--

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri		✓			
2	Siswa saged remen sinau materi legenda rakyat Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika	✓				
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi legenda rakyat Jawi	✓				
4	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos		✓			
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi		✓			
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa		✓			
4	Warnipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep	✓				
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha	✓				
6	<i>Backsound</i> utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika				✓	

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Pandom anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika kanthi gampil	✓				
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipun-ginakaken	✓				
3	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipun-ginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes		✓			
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken		✓			

E. Pamrayogi

Sampun sae *media* pembelajaran Punika

.....

.....

.....

.....

Mantilan, ~~Sampurna~~ 5 Oktober 2013

Siswa

(Victawati Nostalia E.C.A.)

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA
PASINAON LEGENDA RAKYAT JAWI**

Nama Siswa : Ayu Anyanti Puji A.

Kelas / No. Absen : 8 AK 105

Pitedah:

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) RR (Rangu-rangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), sarta 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Media pasinaon menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi legenda rakyat Jawi kangge siswa	✓				
2	Materi legenda rakyat Jawi ingkang dipunandharaken wonten media pasinaon menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil	✓				
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken media pasinaon menika siswa saged nyariosaken salah satunggaling legenda rakyat Jawi	✓				
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten media pasinaon menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi	✓				
5	Gladhen soal wonten media pasinaon legenda rakyat Jawi menika saged dipun-garap sedaya kanthi gampil		✓			

Tabel Salajengipun

6	<i>Glosarium</i> mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi	✓				
---	---	---	--	--	--	--

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri		✓			
2	Siswa saged remen sinau materi legenda rakyat Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika	✓				
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi legenda rakyat Jawi	✓				
4	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos	✓				
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi		✓			
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa		✓			
4	Warnipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep	✓				
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha	✓				
6	<i>Backsound</i> utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media


No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Pandom anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika kanthi gampil	✓				
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipun-ginakaken	✓				
3	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipun-ginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes		✓			
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken	✓				

E. Pamrayogi

kuahune lagu sing digunakake ga
 Jawi baged. Nanging iso gawe care?
 semangit, koyo suara lucu katon!
 Jawi.

Muntlan, 5 oktober 2013

Siswa


 (ayu ariyanti)

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA
PASINAON LEGENDA RAKYAT JAWI**

Nama Siswa : SURAIFA

Kelas / No. Absen : XIIK / 27

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) SS (Sarujuk Sanget), 2) S (Sarujuk), 3) RR (Rangu-rangu), 4) KS (Kirang Sarujuk), sarta 5) BS (Boten Sarujuk).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media pasinaon</i> menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi legenda rakyat Jawi kangge siswa		✓			
2	Materi legenda rakyat Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media pasinaon</i> menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil		✓			
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media pasinaon</i> menika siswa saged nyariosaken salah satunggaling legenda rakyat Jawi		✓			
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media pasinaon</i> menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi		✓			
5	Gladhen soal wonten <i>media pasinaon</i> legenda rakyat Jawi menika saged dipun-garap sedaya kanthi gampil		✓			

Tabel Salajengipun

6	<i>Glosarium</i> mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi		✓			
---	---	--	---	--	--	--

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri		✓			
2	Siswa saged remen sinau materi legenda rakyat Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika		✓			
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi legenda rakyat Jawi		✓			
4	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos		✓			
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi		✓			
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa		✓			
4	Warnipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep		✓			
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha		✓			
6	<i>Backsound</i> utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	KS	BS
1	Pandom anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> pasinaon menika kanthi gampil		✓			
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipun-ginakaken		✓			
3	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipun-ginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes		✓			
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken		✓			

E. Pamrayogi

Sudah Baik !!!

Bisa tingkatkan lagi deh !!! ☺

Muntilan, 5 oktober 2013.
Yogyakarta,

Siswa

Suratfa

***DOKUMENTASI UJICOBA MEDIA INTERAKTIF NYEMAK LEGENDA
RAKYAT JAWI WONTEN ING SMK ABDI NEGARA MUNTILAN***



Gambar 29: Foto nalika panaliti ndawuhi siswa nyamaptakaken komputer



Gambar 30: Foto nalika panaliti ngandharaken panganggenipun *media*



Gambar 31: Foto nalika siswa ngginakaken *media* lan panaliti caos arahan langsung dhateng siswa ingkang kirang mudheng anggenipun ngginakaken *media*



Gambar 31: Foto nalika panaliti ndawuhi siswa majeng ing ngajeng kelas ngandharaken asiling rembagan kelompok wonten ing soal gladhen



Gambar 32: Foto nalika panaliti ngandharaken lan ndawuhi siswa ngisi *angket* pamanggih siswa



Gambar 33: Foto nalika siswa ngisi *angket* pamanggih siswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0837/UN.34.12/DT/IX/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 September 2013

Kepada Yth.
Kepala SMK Abdi Negara Muntilan

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

***DAMEL MEDIA PASINAON NYEMAK LEGENDA RAKYAT JAWI KANTHI APLIKASI ADOBE FLASH C55
PROFESSIONAL TUMRAP SISWA SMA KELAS X***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : IQLIMA SEPTY RISMAWATI
NIM : 09205244010
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Waktu Pelaksanaan : September -November 2013
Lokasi Penelitian : SMK Abdi Negara Muntilan

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kabag Tata Usaha FBS,

Drs. Yudi Sutarna, M.Pd.
NIP 19620610 198601 1 001



YAYASAN ABDI NEGARA KABUPATEN MAGELANG
SMK ABDI NEGARA MUNTILAN
BIDANG STUDI KEAHLIAN : BISNIS DAN MANAJEMEN
Jln. Pemuda Barat Muntilan KP. 56413 Telp/Fax. (0293) 587480



SURAT KETERANGAN

NO.079/I03.28/SMK-03/TU/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Slamet Riyadi
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa mahasiswi :

Nama : **ICLIMA SEPTY RISMAWATI**
NIM : 09205244010
Tempat Tanggal Lahir : Magelang, 3 September 1989
Fakultas : Bahasa dan Seni
Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa
Universitas : Negeri Yogyakarta

adalah benar mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa yang telah melakukan penelitian di SMK Abdi Negara Muntilan pada tanggal 5 Oktober 2013 dengan judul penelitian :

**“ DAMEL MEDIA PASINAON INTERAKTIF LEGENDA RAKYAT JAWI KANTHI
APLIKASI ADOBE FLASH CS 5 PROFESIONAL TUMPRAP SISWA SMA KELAS X ”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muntilan, 14 Oktober 2013

Kepala Sekolah



Drs. Slamet Riyadi

PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan “Damel *Media* Pasinaon Nyemak Legenda Rakyat Jawi kanthi *aplikasi Adobe Flash CS5 Professional* tumrap siswa SMA kelas X” menika sampun dipunsarujuki dening Dosen Pembimbing saha sampun siyaga dipunlajengaken panaliten TAS.

Yogyakarta, Agustus 2013

Ingkang nyarujuki,

Pembimbing I



Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
NIP. 19640201 198812 1 001

Pembimbing II



Nurhidayati, S.Pd. M. Hum.
NIP. 19780610 200112 2 002

Wakil Dekan I
FBS UNY



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Daerah



Dr. Suwardi, M. Hum.
NIP. 19640403 199001 1 004